BU AY 2 CD'Lİ

4/98

BU AY 2 CD'Lİ

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

www.level.com.tr

LEVEL

NİSAN 1998 • ISSN 1301-2134 • 750.000 TL (KDV DAHİL)

Karanlığın Ordularıyla Ölesiye Savaş

DARK OMEN

NETSTORM

EVOLUTION

THE REAP

UPRISING

LEGACY of TIME

RED BARON II

GRAND THEFT AUTO

DOG DAY

DEADLOCK 2

CART PRECISION RACING

CROC LEGEND of THE GOBBOS

PLAYSTATION & SATURN OYUNLARI

MULTIMEDIA : Bilden ÖYS Sınavları, Oyunlarla Almanca Öğreniyorum, Hayalimdeki Define Adası ve

DONANIM : Saitek Game-Pad, CyberGunner Joystick, QuickShot StratoWarrior, Sega Info-P

LEVEL

ISSN: 1301-2134

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Gökhun Sungurtekin

Yazı İşleri
M. Berker Güngör,
Gökhan Habiboğlu, Batu Hergünsel,
Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez,
Sinan Akkol, Çağdaş Koçyiğit

Katkıda Bulunanlar
Tuğçe Baran

Yazı İşleri Sekreterya
Yeliz Aygül

Görsel Yönetmen
Hayri Sinoğlu

Grafik/Bilgisayar
Didem İncesağır

Yazı İşleri Tel: (212) 283-4244
Yazı İşleri Faks: (212) 283-4254
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyazi@chip.com.tr

Reklam Müdürü
Şebnem Karabıyık

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Satış Müdürü
Asu Bozyayla

Abone Servisi
Nur Gezili
Özlem Polat
Serap Ezgin

Dağıtım Servisi
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 281-3908

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Şakir Batumlu

Renk Ayrımı - Film Çıkış
GAMA
Tel: (212) 282-5322-23

Baskı
Uniprint A.Ş.
Tel: (212) 283-8371

Dağıtım
BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık
Peker Sokak, 26 Kat. 3
Levent - İstanbul 80620
Tel: (212) 283-4244
Faks: (212) 269-5021 / 281-3908


VOGEL
Yayıncılık Ltd. Şti

LEVEL INTERNET'TE

Evet, Level nihayet Internet'te. Web sayfamızın duyurusunu aylar öncesinden yapmaya başlamıştık. Ancak dergi ve CD işlerinden bir türlü başımızı kaldırıp Site'a son halini veremiyorduk. Sonunda bu işin böyle yürümeyeceğine karar verdik ve bir kaç uzun gece sonucunda Level Web sayfası 20 Mart'ta Online oldu. Sizleri Internet'te bekliyoruz.

Bu ay yeni bir bölüme başladık: "Masaüstü FRP". Bu oyun türü Türkiye'de ne yazık ki fazla tanınmıyor. Masaüstü FRP bilgisayar ortamında gördüğünüz *FRP'lerden oldukça farklı. En önemlisi,* Masaüstü FRP'de olayların akışı hayal gücünüzle sınırlı. Bilgisayar ortamında ise sınırlar çok daha dar. Bundan böyle her ay sizlere *Masaüstü FRP* dünyasını tanıtan yazılar yayınlayacağız. Yeterli İngilizce bilginiz varsa FRP türündeki oyunları mutlaka deneyin. Gerçi sizlerden gelen anketler bu türün pek fazla ilgi toplamadığını gösteriyor, ancak FRP dünyasını keşfettikten sonra oradan çıkmak istemeyeceğinize eminim. Sizler de mektuplarınızla bu bölümün zenginleşmesine katkıda bulunabilirsiniz.

Bize ulaşan anketlerden ilginç bir sonuç daha çıktı. Son birkaç aydır dergiye yeni konu başlıkları eklemeyi düşünüyorduk. Bu konu başlıkları hem dergiye yeni bir hava katacaklar, hem de Level'ı daha zevkle hazırlamamızı sağlayacaklardı. Ancak bu yeni konuların sizler tarafından nasıl karşılanacağını tam olarak kestiremiyorduk. Anket sonuçlarında "Level'da başka hangi konulara yer verilmesini isterdiniz?" sorusuna ait değerlendirmede, bu konu başlıklarının en üst sıralarda yeraldıklarını görmek bizim için tam bir sürpriz oldu. Önümüzdeki aylarda büyük bir zevkle hazırlayacağımız ve beğeneceğinizden emin olduğumuz yeni konularla karşınızda olacağız.

"Multimedia" CD' serimiz devam ediyor. *Oyunlarda olduğu gibi,* her Multimedia ürününün kullanılabilir Demo'su hazırlanmadığı için bazı ürünleri sadece tanıtım filmi şeklinde vermek zorunda kalıyoruz. *Ancak hızla büyüyen Multimedia pazarına paralel olarak* Level Multimedia CD'lerinin de gelişeceğinden emin olabilirsiniz.

Unutmayın, sadece Level size yeter...

Gökhun Sungurtekin

HABERLER HABERLER HA

HABERLER

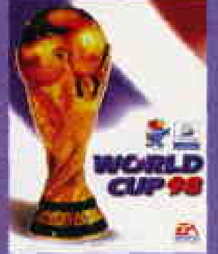
Age of Empires 2 Yakında



Age of Empires gerçekten de oldukça ilgi çekti, şu ana dek dünya çapında bir milyon civarında sattı. Tabii durum böyle olunca da derhal ikincisinin yapılması kaçınılmaz oldu. Sonuçta Ensemble Studios oyun üzerinde oldukça yoğun bir çalışma içinde ve eğer bir talihsizlik olmazsa yıl sonuna doğru piyasada olması gerekiyor. İlk oyunun en zayıf noktaları yetersiz bir arabirime ve düşük yapay zekaya sahip olmasıydı, ikincisinde bu durumun düzeltilmesi ve çoğu modern oyunda bulunan özelliklerin oyuna eklenmesi bekleniyor. Bunun haricinde oyunun genel ekonomik yapısında da köklü değişiklikler yapılıyor, altın artık madenlerden çıkarılamayacak ve oyunda kaldığınız süre için belli aralıklarla otomatik olarak verilecek, ayrıca yiyecek üretimi konusunda çiftliklerin önemi daha da artacak. Oyunun ikincisinde onüç yeni medeniyetin bulunması bekleniyor. Bizans, Viking, Moğol, Kelt ve Teuton prenslikleri bunlardan bazıları, tarih süreci olarak da M.S. 450 ve 1450 yılları arası konu alınıyor. Teknolojik gelişme konusu daha detaylı bir biçimde ele alınıyor, her medeniyetin üstün olduğu bir alan yine mevcut. Fakat oyundaki en büyük yenilik ve gelişme grafikler ile animasyonlar konusunda yapılmış gibi görünüyor. Yeni bina ve birim grafikleri boyut olarak birbirleriyle orantılı, ayrıca renk ve detay açısından eskisinden çok daha ileri-deler, animasyonlar da bu durumdan nasiplerini alıyorlar elbette. Tüm bunlara ek olarak birimlerinize çok daha etkili bir biçimde kumanda etmenizi sağlayacak yeni komutlar da oyuna ekleniyor.



Kopyaya Karşı İlginç Savaş!



Dünyanın önde gelen yazılım firmalarından Electronic Arts'ın Türkiye mümessilliğini yürüten Aral İthalat Ltd. Şti. kopya oyunlara karşı ilginç mücadele yöntemleri kullanıyor. 25 Mart ve 9 Temmuz tarihleri arasında geçerli olmak üzere başlattıkları kampanya dahilinde, satın aldıkları orijinal oyunların kutuları üzerinde bulunan Aral İthalat etiketini kesip yollayan oyunseverler arasında yapılacak çekilişle, bir talihli İngiltere'de Yaz Okuluna gitme şansını yakalayacak. Aral İthalat bu tür yöntemler kullanarak kopya yazılımla savaşma konusunda ne denli ciddi olduğunu gösteriyor.

Alpha Centauri, Yeni Dünya







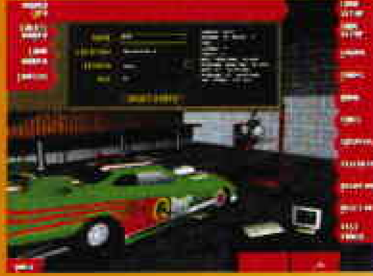


Hiç Civilization oynadınız mı, eğer oynayıp sonuna dek geldiyseniz oyunda en önemli anlardan birinin en yakın yıldız olan Alpha Centauri'ye keşif ve koloni gemisi gönderilmesi olduğunu hatırlarsınız. Bu, dünya medeniyetinin yıldızlara açıldığı andır, peki ama oraya gönderilen kolonicilere ne olmuştur? İşte ilk oyunun yapımcıları olan Sid Meier ve Brian Reynolds yeni kurdukları Firaxis isimli şirkette bu soruyu konu alan Alpha Centauri isimli oyunları üzerinde çalışmaktalar. Senaryoya göre koloni gemisi Alpha-C rotasındaki yaklaşık 5 ışık yılı uzunluğundaki uçuşunu sürdürürken Dünya ile olan tüm bağlantısını yitirir, anlaşılabildiği kadarıyla Dünya nükleer savaş sonucu yokolmuştur.

Kendi başlarına kalan koloniciler arasında büyüyen fikir ayrılıkları sonunda isyana ve bölünmeye varır, yedi farklı fraksiyon ortaya çıkmıştır. Sonuçta amaç bu yeni gezegenin gizemli ve tehlikeli doğasında hayatta kalabilmektir. Oyun turn-tabanlı olarak tasarlanıyor, ekonomi, teknoloji, keşif ve tabii savaş oyunun başlıca elementleri, bunun haricinde diğer fraksiyonlarla olan diplomatik iletişim de oldukça detaylı tasarlanıyor ve şüphesiz önemli bir yere sahip. Multiplayer seçenekleri ise yedi kişiye kadar destek veriyor. Genel grafik ve efektleri açısından tamamen yeni bir yapı içeren oyunun bu yılın sonunda piyasada olması bekleniyor.

Burnout İle Lastik Yakın

Drag yarışı nedir bilir misiniz, bir teoriye göre bu en eski türdür ve ilk motorlu taşıtın yapılmasından az sonra, ikincisinin de motoru çalışmaya başladığı anda keşfedilmiştir. İki araç yanyana kalkış yaparlar ve düz bir pistte gerçekleşen müsabakayı dibe en son ulaşan kazanır. Pek çok ülkede profesyonel bir spor olarak yapılan bu tip yarışlar, ülkemizde genelde her sokak ve cadde üzerinde amatörce, ama manyakça bir fanatizm ile icra edilmektedir. Bethesda işte bu sporu oldukça detaylı bir biçimde





konu alan Burnout isimli oyun üzerinde çalışıyor ve çok yakında piyasaya sürecekler. Oyunda 20 civarında araç ve Amerika'nın önde gelen pek çok Drag pisti mevcut olacak. Elini motor yağına bulamayı sevenler bugüne dek görülmemiş bir detay seviyesine sahip garajda, kullandıkları aracın en ince ayarlarıyla oynama fırsatı bulacaklar. Gelişmiş bir multiplayer desteğine sahip olacağı belirtilen oyunun 3Dfx ekran kartlarını da kullanması bekleniyor. Kalkışta lastik yakmayı sevenler az daha sabretsinler, oyun bir kaç ay içinde piyasada olacak.

Daha Fazla Yarış



Need For Speed serileri bütün hızıyla devam ediyor, eğer hala süper pahalı otomobillerle yarışmaya doyamadıysanız sizi yerinizden hoplatacak bir haberimiz var. N.F.S. 3: Hot Pursuit çok yakında geliyor. Ancak bu defa Electronic Arts işi biraz daha tatlandırmak için olaya sadece en pahalı ve güçlü spor araçları katmakla yetinmemiş, artık oyun alanında yeni bir oyuncu daha var, polis! Otoyollarda yapılan kanun dışı yarışları ne pahasına olursa olsun kazanmak isteyebilirsiniz, ama üniformalı dostlarınızın başka planları var, onlar sizi kanunu çiğnediğiniz için demir parmaklıklı otelde bir süre misafir etmek istiyorlar ve bu fikirden vazgeçmeye niyetli değiller. Tabii ki diğer yarış arkadaşlarınızın size karşı tavırları da pek nazikçe sayılmaz, sizi bariyerlere yapışmış görmek için ellerinden geleni yapacaklarına emin olabilirsiniz. Değişken hava koşullarından tutun da sıkı gece takiplerine dek pek



çok detay oyunu renklendirecek, tabii yeterince güçlü bir sisteme ve 3Dfx ekran kartına sahipseniz. Çok yakında piyasada olması beklenen oyunu ülkemizde Aral İthalat satışa sunacak.

Asfalt Yanığı 3D !

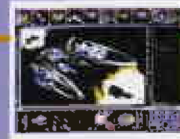


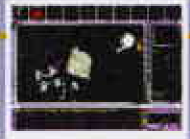




Playstation ve motorsiklet sahibi olanlara nefis bir haber, Electronic Arts yeni oyunlarından biri olan Road Rash 3D üzerindeki çalışmanın yakında tamamlanacağını bildiriyor. Dört rakip motorsiklet çetesinin yolların hakimlerini belirlemek için yaptıkları kanun dışı yarışları konu alan oyunun ilkinden daha çok ilgi çekmesi bekleniyor. Doğal olarak oyunda bol miktarda yüksek kaliteli üç boyutlu grafik ve manzara bulunacak. İlginç ara sahneler ve sıkı Rock müzikleri ise oyunu şüphesiz bir kat daha tatlandıracak. Bol motorsiklet ve hareketli bir yarış oyunu istiyorsanız bunu bekleyin.

Yıldızlara Dönüş





Galaktik strateji oyunlarını sever misiniz? Yeni teknolojiler, gemi tasarımları, koloniler ve uzay savaşları ilginizi çekmiyorsa bir doktora görünme zamanınız gelmiş demektir. Ama eğer bu türü seviyorsanız ve ben stratejimi turn tabanlı tercih ederim diyorsanız, o zaman Interactive Magic yapımı Malkari ilginizi çekecek demektir. Burada bulundukları yıldız sisteminde kalan son doğal kaynakları içeren asteroid kuşağının kontrolünü ele geçirmeye çalışan



beş soylu ailenin kavgası konu alınıyor. Elde bulunan kaynakların dikkatli kullanımı, bilimsel araştırma ile yeni teknolojilere ulaşılması, diplomatik ilişkiler, ihanet, entrika ve topyekün uzay savaşı sizi başarıya taşıyarak imparatorluk tacını takmanıza imkan tanıyacak olan araçlarınız. Oldukça kullanışlı bir arabirim ve net üzerinde kırk kişiye kadar destek veren multiplayer seçenekleri ağız sulandıran özelliklerden birkaçı, bekleyip göreceğiz.



Bir Warhammer daha!



Yaralıların inlemeleri, kan kokusu ve çelik şıkırtıları. Kehanet gerçek olmuştu. Sınırları koruyan prenslerin başı büyük beladaydı. İnsanları ölüm korkusu sarmıştı ama ellerinden de karşı koymak gelmiyordu. İşte böyle bir durumda imparatorluk ormanlarının derinliklerinde bir yerlerde Morgan Bernhardt emrindeki askerleri Greenskin akıncılarının kamçılarına doğru sürüklüyordu. O bir paralı askerdi. İmparator ona prenslerin hayatlarını ve kendi ülkesini kurtarmak için büyük bir servet vaat etmişti. Bu sırada, üstelik aynı topraklarda Dread King yeniden eski gücüne kavuşarak çevresine korku saçacağı günlere hazırlanıyordu. Daha şimdiden tüm kötüleri ve tüm kötülükleri kontrolü altına almaya başlamıştı. Zaten bütün bu olanlar da onun imparatora kurduğu büyük bir tuzaktan ibaretti. Kara büyü Warhammer dünyasına ulaştığında, bu iki savaşçının kaderini onları tarihe geçirecek inanılmaz savaşların patladığı bir noktada buluşturacaktı.

Ya işte konu aynen böyle arkadaşlar. Bundan sonrası, yani kendinizi Bernhardt'ın yerine koymak ve imparatorluk sınırlarını bir uçtan bir uca dolaşırken Dread King'in büyük vaatlerle yardıma çağırdığı yaratıkların peşine düşmek sizin hayal gücünüze kalıyor. Undead ve Greenskin ordularıyla savaşmak başlıca göreviniz. Ama en son ve en zorlu olanı ise Dread King'in ta kendisiyle yüzleşmek.

Dark Omen, Warhammer: Shadow Of The Horned Rat'ın devamı olarak gösterebileceğimiz ünlü Warhammer dünyasında geçecek bir başka macera olarak karşımıza çıkıyor. Hem de herhalde artık el atmadığı oyun türü kalmayan Electronic Arts'ın oldukça başarılı bir çalışması olarak.

Dark Omen'da ilk dikkat çeken özellikler önceki Warhammer'ın tüm eleştirilebilecek yönlerinin bir şekilde ortadan kaldırıldığı. Savaş ekranlarında kullanılan renk sayısından, bu seriye ilk kez eklenen ışıklandırma efektlerine, yüzey coğrafyasının askerlerinizin hareketlerine ve savaşın gidişatına etkisine, 30fps'ye yaklaştığı söylenen grafik hızına kadar farklılıklar gösteren yepyeni bir oyunla karşı karşıyayız. Ayrıca oyunun 640*360 grafik çözünürlüğünün yanında 3. boyutla ilk kez tanıştığına da tanık oluyoruz. Savaşların bilgisayar ortamına aktarımında gerçek zamanlı 3D çevre modellemeleri kullanılmış. Ayrıca neredeyse sınırsız sayıdaki kamera açısı oyuna büyük bir zenginlik katıyor. Yönetebileceğiniz birliklerin arasında süvari, piyade ve okçuların yanısıra büyücülerin ve her çeşit efsane kahramanın kullanıldığı görülüyor. Düşman askerlerini güçlü bir yapay zekanın kontrol ettiği savaşlar Real-time yapılıyor. Warhammer dünyasında canlı veya ölü her şeyde Magic var.

Oyunun en güzel yönlerinden biri de aralarında İngilizce, Almanca ve Fransızca'nın yer aldığı dil seçeneklerinin bu kez sadece menülerdeki yazılara yansımakla kalmamış olması ve tüm konuşmaların seçtiğiniz dile göre farklılık göstermesi.

Korku sadece zayıflar için vardır

Yüksek kalitedeki demolar sayesinde en azından yeni göreviniz ve imparatorluğun içinde bulunduğu durumla ilgili brifingler sırasında ağzını cak cak açıp kapamaktan başka bir işe yaramayan 2 boyutlu grafiklere sahip adamlarla uğraşmak zorunda kalmayacaksınız (Bu arada başlangıç demosunda cesedin tam da bir kuş tarafından yenildiği sırada dirildiği kısım epey hoş).

Aslında Dark Omen'in hazırlanması sırasında en büyük çaba kolay kullanıma sahip bir arabirim yapılması için harcanmış. Yani bu kez oyunda Shadow of The Horned Rat'in komplike kontrol menüleri bulunmuyor. Onların yerini üzerinde durduğu yere veya birliğe göre şekil değiştiren bir ok ve ufacık bir menü almış. Örneğin birliğinizin üzerine getirdiğinizde otomatik olarak kılıç şeklini alan ok geri çekilmenize yarıyor. Düşmanlarınıza saldırmanız için onların birliklerini simgeleyen bayrağa sol tuşla tıklamalısınız.

Oyunun savaş haritalarının ekrana yansıtılması da büyük bir başarıyla sağlanmış. Sınırsız sayıda görüş açısına sahip olduğunuzu, Mouse'un sağ tuşunun haritayı kaydırmanıza, klavyedeki ileri geri

WARHAMMER
DARK OMEN™







tuşlarının görüntüyü yakınlaştırıp uzaklaştırmanıza yaradığını ve yine sağ-sol ok tuşlarının haritayı çevirmeye yaradığını da belirtelim. Bunun dışında haritanın tümünü görmek için Space'e basmanız yeterli.

Oyunun yenilikleri tabii ki bir kaç ayrıntıyla sınırlı değil. Bu kez gerçek bir görüş alanı özelliği eklenmiş. Ağaçların arkasında saklanmanız vurulma ve fark edilme ihtimalinizi düşürüyor.

Kalan sağlar bizimdir

Dark Omen'da birlikleriniz Regiment adı verilen birliklere ayrılmış. En başta bilmeniz gereken bu birliklerin içindeki tek bir askerin bile sizin için büyük önem taşıdığı ve onların her birine oyunun ilerleyen bölümlerinde de fazlasıyla ihtiyacınız olacağı. Bu yüzden çoğu zaman büyük kayıplarla bir bölümü geçmektense aynı bölüme baştan başlamak daha iyi oluyor. Tabii ki kayıplarınız olacaktır ama bu sayıyı en aşağıda tutmaya çalışın. Savaşların birinde yenilmeniz o Campaign'e bir sonraki bölümden devam edemeyeceğiniz anlamına gelmiyor. Hele bir de az kayıp vererek yenilmişseniz devam etmek zaman zaman iyi bir seçeneğe dönüşebilir. Özellikle Wizardlar'ın sağlığıyla ilgilenmenizde yarar var, çünkü onlar ordunuz için hayati önem taşıyorlar. Bir diğer dikkat etmeniz gereken nokta da hem yakın, hem uzak mesafeli yapacağınız saldırılarda düşmanın az ötesinde bulunan birliklerinizin de düşmanla beraber zarar görebileceğidir. Oyunda en fazla 15 Regiment'e sahip olabilirsiniz. Ancak bir bölüm sırasında bunlardan yalnızca 10'u kullanılabiliyor. Bu yüzden o bölüm için en uygun olanları seçmeniz gerekiyor. Bölüm başlarında birliklerinizi teker teker haritanın beyaz bayraklarla sınırlandırılmış boşluklarına yerleştirmelisiniz. Sıcak savaş ortamı oluşmamışsa onların her birinin farklı bir yöne bakıyor olmasına dikkat edin. Bu sayede sinsi atakları önceden görebilir ve başarıyla korunabilirsiniz. Düşmanlarınızın Undead askerlerinin özel bir bağışıklığı var. Onlara, onları geri çekilmeye yöneltecek birlik ve büyülerle saldırmayın. Birliklerinizi ağaç ve bina arkalarına saklamanız ve onlar yanınızdan geçerken üzerlerine atlamanız akılcı olacaktır. Geri çekilip düşmanı üzerinize çekme ve daha uygun bir noktada kuşatma (bir nevi hilal taktiği) en eski savaş taktiklerinden biri olsa da hala etkisini sürdürüyor. Her bölüm sonunda ekrana kazanılan para, kayıplarınız ve artan Experience gelecektir. Bu paraları kullanarak birliklerinizi ekstra zırhlarla kuşatmanız onlara büyük bir dayanıklılık kazandıracaktır, ancak aynı işlem ileride yapacağınız eklemelerin maliyetinin fazlasıyla yükselmesine yol açar. Başarılarınız bazı yeni dostlar edinmenize ve yeni orduların birliklerinize katılmasına yardımcı oluyor. Bir bölümde yaptıklarınız savaşın tümünün gidişatında büyük bir etkiye sahiptir.



Birlikleriniz

Yazının başında sizin Grudgebringer paralı askerlerinin lideri olduğunuzu belirtmiştik. Bu Grudgebringer kılıcınızın ismi oluyor. Şimdi sıra oyun boyunca karşınıza çıkacak yaratıkların bazıları ile ilgili ufak bilgiler vermeye geldi. Çok iyi bilmeniz gerekenler ordunuzda sürekli ismi geçecek birliklerin hangileri olduğu ve bunların güçlü-zayıf yanları.

Grudgebringer Calvary: Çok önemli bir yer tutarlar. Siz nasıl ordunun beyniyseniz onları da birliklerinizin kalbi olarak adlandırabilirsiniz. Savaşlarda oldukça başarılılar. Her bölümde işe yaradıkları bir yer olacaktır. Onlar adından da anlaşılacağı üzere sıcak savaşın içine atlarıyla dalan kahramanlar.

Grudgebringer Infantary: Yaya askerlerinin en avantajlı oldukları yerler bire bir mücadeleler. Aslında yakın savaşlarda düşmanın sıcak nefesini en yakından hissedecek ve en angarya işleri yapacak olanlar da onlar. Paralı asker olmaları vahşi ve sadık olmaları için bir engel oluşturmuyor.

Grudgebringer Crossbows: Onları düşman için bu kadar tehlikeli yapan ellerindeki ok ve yaylar. En az piyadeler kadar komutanlarına sadıklar. Düşmanı vurabilmeleri için onlarla aralarında herhangi bir engelin bulunmaması gerekiyor. Yüksek mevkilere yerleştirilmeleri görüş açılarını ve menzillerini daha da genişletir. Bu çocukları diğer askerlerinizin arkasına yerleştirmeniz sizler için daha hayırlı olacaktır. Unutmayın silahlarının menzilli çok geniş ama kısa mesafeli dövüşlerde başarısızlar. Bir diğer dezavantajları











iki atışları arasındaki sürenin uzun olması ve kalabalık gruplar halinde bulunduklarında sadece en ön sırada yer alanların oklarını kullanabilmeleri. Ama yine de en az demin bahsettiğim iki birlik kadar büyük önem taşıyorlar.

Grudgebringer Cannon: Kısa menzilli saldırılarda kullanmanız en etkileyici tahrip gücüne ulaşmaları için yeterlidir. Maalesef menzil genişledikçe silahlarının isabet ve tahrip gücü azalıyor. Onlar zırhlı düşmanlarınız için korkulu bir rüya.

Dost kim, düşman kim bunu iyi bilmeli

Oyunda az sayıda olsa da müttefik birliklerin yer aldığını göreceksiniz:

Grail Knights: Bu şövalyeler neredeyse ölümsüzdür. Dost olmaları bizim için büyük bir avantaj. Onların oyunun tümünde yer alan en güçlü şövalyeler olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz.

Knights of the Realm: Diğer şovalyeler kadar güçlü değiller. Zaten bu yüzden de savaş meydanlarında onlardan bir sürü var. Yine de atlı askerler olarak iyi savaştıklarını söyleyebiliriz.

. Diğer savaşçılara göre hantallar. Ama bu onların dayanıklı ve kabiliyetli olmaları için bir engel değil. Ufak bir tavsiye: Onlara fazla güvenmeseniz iyi olur.

En son olarak da düşman birliklerinden bahsedelim. Goblin, Ghoul , Orc ve çeşitli Greenskin'lerin yanında kanınıza susamış başka ölümsüz düşmanlarınız da var:

The Black Grail: Grail Knight'ların dost saflarında yer alıyor olması ne kadar sevindirici ise bunların da düşmanımız olması o kadar sinir bozucu. Ortak özellikleri ikisinin de korkuyu tanımamaları. Zaten onlar Grail Knight'ların hortlamış vücutlarından ve atlarından oluşuyorlar.

Wraights: Bir şekilde ortadan kaldırılmış Necromancer'ların geride bıraktıkları artıkların yeniden hayata dönüştürülmesi ile oluşuyorlar. Fiziksel etkiye sahip silahlardan çok az zarar görmelerinin sebebi bedensel varlıklarının az olması. Tabi bu özelliklerinin yanında yapabildikleri büyüler de cabası.

Zombies: Bunlar Undead ordularının olmazsa olmazı. Yeni ölmüş yaratıkların hayata döndürülmesiyle oluşturulurlar. Onları öldürmek yerine bire bir dövüşte etkisiz hale getirmeniz büyüyü bozar ve böylece tekrar cesetlere dönüşürler.



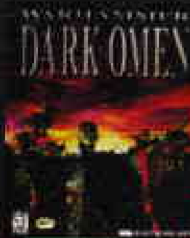
Dark Omen'in çoklu oyuncu seçeneği sadece 2 kişilik savaşlara olanak tanıyor. Oyunun Campaign özelliği kullanarak sadece Morgan'ın ordusunu yönetebilirsiniz. Oysa bu seçenek size diğer ordulara hükmetme şansını da veriyor. Şahsen deneme fırsatına sahip olmasam da yapımcıları çoklu oyuncu seçeneğini kullanırken sesli Chat yapabileceğinizden bahsetmişler.

Gelelim bir diğer can alıcı noktaya. Oyunun kitapçığında Dark Omen'i çalıştırabilmek için P-120, 16MB Ram ve 4xCD-Rom'u yeterli bulunsa da, siz yine bu seviyede bir bilgisayarda gereken tadı alamayacağınızdan emin olun. Bu yüzden size tavsiye edeceğim en az P-166, 32Mb Ram ve 8xCD-Rom sahibi bir bilgisayar. Ufak performans artışları sağlayabilmeniz için ses kalitesi, ışıklandırma çözünürlük, çeşitli efektleri ve perspektif hatalarını düzeltmeye yarayan fazlasıyla seçenek menülerde yer alıyor.

Nasıl oyun amal

Birliklerinize ve oyunun tüm diğer özelliklerine daha kolay alışmanız sağlayacak eğitici Tutorial seçeneğini de hesaba kattığımızda Dark Omen'de oynanabilirliğin yüksek tutulabilmesi için gereken her tür hazırlığın yapıldığı görülüyor. Yani bu kez geleneksel Warhammer hayranlarının yanısıra diğer strateji ve fantezi oyunları hayranlarını da yakından ilgilendirecek bir çalışma ile karşı karşıyayız. Yüksek grafik ve ses kalitesi de arabirimin başarısının üstüne konduğunda oyunu beğenmek için yeterli sayıda sebebimiz oluyor.

Ozan Ali DÖNMEZ
mailme.ozi@mailexcite.com



LEVEL
KARNESİ
STRATEJİ

ARAL İTHALAT LTD
Tel: (212) 659 26 75
Firma: Electronic Arts
Pentium 120, 16 MB RAM, 32 MB HDD, 4X CD ROM, 2 MB Grafik Kartı



Red Baron II



1. Dünya Savaşı'ndaki hava savaşlarıyla ilgileniyorsanız, doğru sayfayı okuyorsunuz

Gerçekten, modern savaşlarda insan faktörü ikinci plana atılmış gibi gözüküyor. Özellikle hava savaşlarında teknoloji o kadar ilerledi ki, pilotlar daha birbirini görmeden birisi, diğerinin güdümlü füzesinin kurbanı oluyor. Akıllı silahlar, özellikle de roketler savaş pilotlarının işini oldukça kolaylaştırıyor. Elbette ki savaş yanlısı değiliz, ama ben bilgisayarımda teknoloji ağırlıklı uçak simulasyonları oynamaktansa şöyle levyeyi iki elle kavrayıp, 2000 m. yükseklikte uçarken rüzgarı yüzümde hissederek savaşmayı yeğlerim.

Bildiğiniz gibi 1. Dünya Savaşında beş tane uçak düşüren pilotlara as (Ace) ünvanı verilirdi. Oyuna ismini veren Red Baron, Almanların en büyük asıydı. Hala nasıl öldüğü hakkında kesin bir bilgi bulunmayan Red Baron, bu oyunda hakkında bilgi bulabileceğiniz ve teke tek savaşabileceğiniz onlarca pilottan sadece birisi. Oyunda ilerledikçe, hangi ülkenin tarafında olduğunuza bağlı olarak karşı tarafın aslarından size çarpışma teklifleri geliyor ve önceden anlaştığınız mekan ve şartlara göre savaşıyorsunuz. Zaten 1. DS hava savaşlarının benim hoşuma giden yanı da bu nispeten "sportmence" düello yaklaşımı. Yok öyle 25 km'den füze sallayıp koca uçağı yok etmek. Eğer gerçekten kendinize güveniyorsanız, ensenizde 2 Fokker, motorunuz donma seviyesine gelmiş, silahlarınız aşırı kullanmaktan kilitlenmiş ve kanatlarınız ilk sert manevranızda sizden ayrılmak için can atıyorken birilerini düşürün de görelim.

Ana Menü

Oyunun ana ekranında şu seçeneklerle karşılaşıyoruz:

1.FLY NOW: Hiçbir detayla uğraşmadan hemen uçuşa geçmek isteyenler için. Ama kesinlikle alıştırma yapmak için değil, çünkü Red Baron'u ilk defa oynayan birisinin "Realism Settings" panelinden uçuş dinamiğini basit ve çarpışmaları da kapalı hale getirmedikçe belki de ilk on uçuşundan sağ çıkması mümkün değil.

2.SINGLE MISSION: Tek tek görevler uçmak istiyorsanız, burada birbirinden farklı ve çeşitli zorluk seviyelerinde görevler var. İsterseniz siz de yeni görevler oluşturabilir ve uçabilirsiniz.

3.CAMPAIGN: Seçtiğiniz ülkeye göre farklı bir cephede size verilen görevleri başarıyla yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Campaign görevlerine başlamadan önce kendinize bir pilot yaratmanız gerekiyor. Pilotun çoğu özelliğini siz belirliyorsunuz ve bu özellikler oyunu direkt olarak etkiliyor. Mesela oyuna başladığınız rütbe ile oyunun zorluk derecesini belirliyorsunuz. Göreve başlama tarihi de belli başlı hava savaşlarına katılıp katılamama şansınızı etkiliyor. Campaign menüsünün alt şıkları şöyle sıralanıyor:

a. Next Mission: Sıradaki görevinizi uçmak için öncelikle brifingi incelemeniz gerekiyor. Buradaki emirlere tam olarak uymazsanız madalya alamaz ve rütbe atlamanız zorlaşacaktır. Ayrıca sizin filoya bağlı başka uçakların o gün içindeki uçuş planlarını da inceleyebilir ve rütbeniz yettiği zaman bunları değiştirebilirsiniz.

b. Squadron Ops: Filoyla ilgili özellikler. En çok uçak düşüren pilotlardan filonuzdaki pilotların özel dosyalarına kadar birçok bilgiye ulaşabilirsiniz. Ayrıca filonuzun başka bir hava alanına veya cepheye transferini isteyebilir, filonuzdaki uçakları diğerlerinden kolayca ayırabilmek için boyayabilirsiniz. Tabii bütün bunları yapabilmek için rütbenizin oldukça yüksek olması gerekir.

c. Intelligence: Hangi asın hangi hava alanında ve filoda olduğuyla ilgili bilgileri buradan alabilir, böylece o bölgelerde uçarken gafil avlanmazsınız. Ayrıca asların düşürdüğü uçak sayısına ve özel dosyalarına buradan bakabilir, gelişen olaylarla ilgili kısa video filmleri izleyebilirsiniz.

d. Pilot Log: O zamana kadar yarattığınız bütün pilotlarla ilgili bilgilere buradan ulaşabilirsiniz.

e. Medals / Awards: Aldığınız madalyalar ve ödüller.

f. New Pilot: Yeni bir pilot yaratma.

g. Main Menü: Campaign'den çıkıp ana menüye döner.

4. OBJECT PREVIEW: Oyundaki tüm hava ve kara araçları hakkında kısa bilgiler ve üç boyutlu grafiklerini görebileceğiniz bir veri tabanı.

5. ACE PREVIEW: 1. Dünya Savaşında savaşmış bütün Alman, Fransız, İngiliz ve Amerikan aslarının detaylı bilgileri.

6. PREFERENCES: Oyundaki grafik, ses ve zorluk seviyelerini belirleyebileceğiniz panel.

a. Realism Settings: *Gerçeklik seviyeleri. Ortadaki yüzde ne kadar düşük olursa , oyun o kadar kolaylaşır. Siz beni dinleyin, uçuş modelini mutlaka kolaya ayarlayın.*

b. Graphic Settings: Grafik kalitesi, sisteminizin gücüyle doğru orantılı olarak yükselecektir. Siz yine de kendi isteğinize göre bir grafik konfigürasyonu oluşturabilirsiniz.

c. Audio Settings: Oyun sırasındaki seslerin, müziklerin ve efektlerin seviyesini ayarlayabilirsiniz.

d. Fly Now Settings: Ana menüdeki "Fly now" seçeneğinin kurallarını belirliyorsunuz. Hangi taraf için hangi uçakla uçacağınız, uçuş saati, düşman uçağı ve kaç dakikada bir savaşa yeni bir uçak dahil edileceği gibi ayarları yapmak elinizde.

Kontroller

Oyunun kontrolleri diğer simulasyonlara göre daha kolay, ne de olsa altınızdaki bir F22 değil. Basit gösterge panelleri ve uçuş kontrolleri ile tam modern savaşın karmaşasından biraz olsun uzaklaşmak isteyenlere göre. Hele altınızdan yavaşça akıp giden yeşil dağlar ve ovaları gördükçe insanın savaşı falan bir kenara bırakası geliyor. Ama gel de bunu düşmana anlat, ilk buldukları fırsatta o narin uçağınıza birkaç mermi daha saplamak için canlarını dişlerine takıyorlar.

Her ne kadar basit dediysem de, uçuş kontrollerine alışmak biraz zaman alıyor, işte tuşlar:

TAB: *Motoru aç/kapa.*

1-0: Motor gücü.

E: Düşmanı hedefe almak için.

T: Size ateş eden varsa, onu hedefe alır.

O: Hedef imlecinin en yakınındaki nesneyi hedef alır.

N: Bir sonraki hedef.

F: Dost araçları hedef alır.

D: Dog fight ettiğiniz uçağı hedef alır.

L: Bir alanı hedef alır.

R: Roket atar.

B: Bomba atar.

Z: Zoom in.

X: Zoom out.

J: Paraşütle atlamak için (3 kere basın)

SHIFT + A: Seviye ve hızı sabit tutan otomatik pilot.

ALT + A: Sizi hedefinize yönlendiren ve götüren otomatik pilot.

CTRL + A: Savaş otomatik pilotu. Hemen herşeyi sizin yerinize yapar.

SPACE: Ateş.

F1-F10: Çeşitli kamera açıları.

Yukarıdayken hayatta kalmak için ...

➲ Bir düşmanın kuyruğuna takıldığınızda , tam olarak nişan alabilmek için uğraşırken genellikle arkanızı kontrol etmeyi unutabilirsiniz (bana çok olur). Bu yüzden arada bir arkanızı kontrol etmekte fayda var.

➲ Havadayken düşmana pusu kurmanın iki yolu vardır: Ya güneşi arkanıza alacaksınız, ya da bulutların arasına saklanacaksınız. Red Baron'da bulutlar aksesuar olmaktan başka bir işe yaramadıklarından tek bir seçeneğiniz kalıyor.

➲ Aniden ateş altında kaldığınızda *yeterli hıza sahip değilseniz yüksekliik* kaybederek statik enerjinizi hıza dönüştürebilirsiniz. Ama şunu da unutmayın, çok ani manevralar sonucunda uçağınız ağır hasarlar alabilir. O zamanlarda uçaklar tahtadan yapılıyordu, hatırlatırım.

➲ Oyun içi bir tavsiye değil ama, Install ederken minimum Install ederseniz müzikleri duyamayacağınız. Ayrıca Medium ve maksimum kurulumda Swap dosyası için 50-80 MB'lık ekstra bir harddisk boşluğuna ihtiyacınız olacak.

➲ Bir rivayete göre oyundaki aslara, gerçek hayattakiler ile aynı şekilde uçacak şekilde yapay zeka verilmiş. 80 yıl önceki bir pilotun uçuş tarzını nasıl öğrendiklerini bilemem ama, asların bulunduğu hava savaşlarında daha bir dikkatli olmanız gerektiği kesin.

➲ Oyunda birçok şekilde ölebilirsiniz. Klasik olarak uçağınızın tamamen parçalanması veya yere çakılmanızın dışında, pilotunuz vurulabilir, motorunuz alev alabilir, kanatlarınız kopabilir (ve mutlaka kopacaktır da), veya (bu çok komik) uçaktan düşebilirsiniz. Yani başarınız büyük ölçüde şansınıza da bağlı.

Red Baron 2 o eski savaşların otantik havasını size hissettirebilecek kadar kaliteli bir yapım. Benim görebildiğim en büyük eksikliği zorluk seviyesi, gerçekten bu tür oyunlara yabancı olan birisine kabuslar gördürtecek kadar zor. Yine de gerçekten zevkli ve görsel olarak da zengin bir oyun olan Red Baron 2 uçuş simulasyonları arasında türünün en iyisi.

Sinan AKKOL





LEVEL KARNESİ

SİMÜLASYON

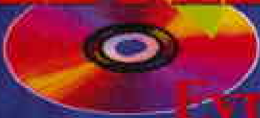
Firma: Sierra

Windows 95, Pentium 100,

16 MB RAM, 40 MB HDD, 4X CD ROM

Directx 5.0





evolution

Evrim Zincirindeki Son Halka

İnsan mı maymundan gelmiştir, maymun mu insandan? Dinazorların birdenbire yeryüzünden kaybolmasının sebebi nedir? Acaba karaya çıkan ilk canlı sadece kafasına göre mi takılıyordu, yoksa bir bildiği mi vardı? Zırvalamayı kesip oyuna mı geçseydim? Ama iki sayfayı başka nasıl dolduracaktım? Sevgili yazı işleri müdürümün elindeki o odun da neyin nesiydi? Neden insanın kafasına sert bir cisimle geçirildiğinde genellikle AİEEEEE diye bağırırdı? İşte bunlar henüz cevabı bulunamamış sorular.

Real time bir strateji olan Evolution, türünün diğer örneklerinin aksine hiçbir şey toplamadan, hiçbir şey üretmeden oynanan, hatta olayların üzerinde minimum kontrolünüzün olduğu bir oyun. Nasıl mı? Şöyle, oyunda tek amacınız elinizdeki canlı türünün hayatta kalmasını sağlamak. Bunu başarabilmek için ise ona kıt yiyecek kaynaklarından maksimum düzeyde faydalanmayı öğretmeli, zamanı geldiğinde değişen dünya şartlarına uyabilmesi için evrim geçirmesini sağlamalı, bu dünya üzerindeki diğer canlı türleri içinden düşmanlarını belirleyerek, onların soylarının tükenmesini sağlamalısınız. Bütün bunlar olurken sizin canlı türleriniz diğer türlerle siz isteseniz de istemeseniz de ilişki içine girecek, sizden habersiz dünyanın başka bölgelerine göçecek, size sormadan evrime uğrayacak ve siz daha ne olduğunu anlamadan ölecekler. Yani bir tür geniş ölçekli sanal hayvan fabrikası diyebiliriz bu oyuna. Oyunun sonunda ortaya çıkacak olan akıllı varlığın ise insan olup olmaması tamamen oyun içinde vereceğiniz kararlara bağlı.

İnsanoğlunun Evrim Zincirindeki Yerini Bulmak...

Oyunun grafikleri zamanın biraz gerisinde seyrediyor ama bu tür oyunlarda grafikler benim için ikinci plandadır. Sesler ve müzikler ise oldukça güzel, bazen günümüzden 250 milyon yıl önce yaşamış olan varlıkların seslerini gerçekten duyduğunuza inanıyorsunuz.

Yeni bir oyuna başlarken birkaç seçeneğiniz var. Bunlar:

Complete Game: İlk canlının karaya ayak basışından zeki bir varlığın oluşmasına kadar geçen bütün süreyi kapsayan zaman dilimi.

Paleozoic: İlk dinozorun ortaya çıkışına kadar geçen zaman.

Mesozoic: İlk memeli hayvanın bulan (?) kazanır.

Cenazalc: İlk zeki varlığı ortaya çıkaran oyuncu kazanır.

Bunlardan başka oyunda karaların tüm dünyanın kaçta kaçını kaplayacağını, kaç rakibinizin olacağını, gerçek dünyada mı, yoksa rasgele oluşturulacak yeni bir dünyada mı oynayacağınızı, felaketlerin tarihte olduğu zamanlarda mı gerçekleşmesi gerektiğini, rasgele mi olacağını veya hiç felaket olmasın mı, bu ekranda belirlersiniz (ne cümle bu oğlum, iki kelimeyi bir araya getirmekten aciz herif...). Diyelim ki yukarıda yazdıklarımı bir şekilde çözdünüz ve anladınız, böylece de yeni bir oyuna başladınız. Sizi ilk karşılayan solda kocaman oyun ekranı, sağda minicik dünya haritası ve yaratıklarınızı emir verebileceğiniz Creature Command menüsü olacaktır. Oyun ekranında göreceğiniz gibi henüz sadece bir adet canlı yaratığımız var. Ama beslenme alanları genişledikçe bu sayı artacaktır. Sizin kontrolünüzdeki bu canlı her yeni oyunda farklı bir tür olacaktır, yani her oyunda elde edebileceğiniz canlılar farklı olacaktır.

Elinizdeki bu canlının üremesini sağlamak için ona daha fazla beslenebileceği alanlar sağlamalısınız. Bunun için haritaya gelip View'dan Feeding'i seçin. Böylece o an seçili olan canlı için en verimli yiyecek alanlarını açık yeşilden koyu kırmızıya doğru değişen renklerde görebilirsiniz. Yaratığı alıp onun için en verimli olan yiyecek bölgesine götürürseniz, sağdaki komuta konsolunda Feeding çizgisinin arttığını göreceksiniz. Bu çizgi ne kadar yüksek olursa nüfus (population) o kadar hızlı artar ve nüfus çizgisi dolduğunda nur topu gibi bir yaratığınız olur.

Belli bir cinsten yaratık sayınız dörde ulaşıp, haritadaki beslenme alanı yeterince genişleyince artık evrimin zamanı gelmiş demektir. Bunun için evrim geçirmesini istediğiniz türden bir yaratığı seçip sağ tuşla Evolution menüsüne girin. Aşağıdaki kayan çubuk ortadayken, o canlı beslenme alanlarını genişletmeye çalışır. Bunu tutup sağa çekerseniz,





türün gelişim sürecini beslenmeden evrime çevirirsiniz, sağa çekerseniz de sağ aşağıdan seçeceğiniz bir türü kendisine düşman beller ve o türü öldürüp yemek üzerine çalışma içine girersiniz. Siz evrim geçirmesini istediğiniz türü seçip, hangi türe doğru evrim olmasını istiyorsanız onu da sol alttan seçtikten sonra beklemeniz gereken yıl milyon sene olarak yukarıdaki çubukta gözükecektir. Tabii diğer rakipleriniz de boş durmuyorlar, sürekli yeni türler oluşturmaya çalışacaklar. Eğer ikiniz de aynı türe doğru evrim sürecine girerseniz, evrimini önce tamamlayan taraf kabul edilecek, diğeri ise evrim sonucu ulaşacağı yaratığı değiştirmesi için uyarılacaktır.

[illegible]

Evrim sonucu yeni bir tür elde ettiğinizde, bu canlının beslenme alanları çok dar olacaktır. O yüzden evrim menüsüne girip bu tür için bütün evrim puanlarını beslenme geliştirmeye verin. Böylece giderek daha geniş bir alanda beslenme fırsatı bulacak olan canlı türü üremeye ve diğer canlı türlerinin beslenme alanlarını ele geçirmeye başlayacaktır. Evrim zincirinde geri kalan türler ise beslenme alanları daraldığından ya yokolacak (doğal seçim) yada daha gelişmiş bir türe doğru evrim geçireceklerdir. Sonuçta doğanın en basit kuralı olan "güçlü olan hayatta kalır" felsefesi bu oyunda da geçerli.

[illegible]

Bundan sonra karar aldım, bütün menüleri tek tek açıklamayacağım. Onun yerine önemli veya anlaması zor olan seçenekleri anlatıp, diğerlerini sizin ilgi ve bilginize havale edeceğim. Hadi bakalım:

Selected creature's feeding radii (+, -): O an seçili olan yaratığın beslenme alanını daraltır. Çok fazla yaratığınız olduğunda evrim zincirinde geride kalmış olan yaratıklarınızın yiyecek alanlarını daraltarak yokolmalarını sağlayabilir, böylece daha gelişmiş canlılarınızın beslenme ortamlarını genişletirsiniz.

Evolution Info (F3): Beslenme gelişimi, evrim ve düşman belirleme.

Living World (F4): Dünyada yaşayan canlı türleri ve sayıları.

Creature List (F5): Sahip olduğunuz yaratıkların hepsini buradan görebilir ve Find ile haritadaki yerlerini bulabilirsiniz.

Physical World: Zamanın başlangıcından itibaren önemli olayların (asteroid çarpışması, dinazorlar çağı vs.) işlendiği çizelge.

Disasters: Dünya her zaman şu an olduğu gibi güllük gülistanlık (!!) değildi. Buzul çağı, meteor çarpışması gibi büyük felaketler birçok canlı türünün günümüze ulaşmasını engelledi. Bu menüden felaketlerin tarihsel süreçte gerçekleştiği zamanlarda veya rasgele gerçekleşmesini veya hiç gerçekleşmemesini sağlayabilir. Trigger ile bir felaketin oluşturup, gelişmemiş canlıların yokolmasını sağlayabilirsiniz. İlk oynayanlara tavsiyem, kesinlikle felaketleri kapatın.

Tree of Life (F6): Buradaki olay şöyle gerçekleşiyor, elinizdeki canlı türünü evrime uğratacaksınız, ama saçma bir seçim sonucunda kuş beyinli bir yaratık elde etmek istemiyorsunuz, siz de ne yapıyorsunuz? Geliyorsunuz buraya, seçiyorsunuz evrimin sonucunda çıkacak yaratığı, bakıyorsunuz ondan sonra sırada hangi canlı türleri var, seçiminizi ona göre yapıyorsunuz. Eee, kimse THE ALMIGHTY LORD olmanın kolay bir şey olduğunu söyleyemez (bu aralar başıma çok kötü şeyler gelecekmiş gibi bir his var içimde ama, hadi hayırlısı...)

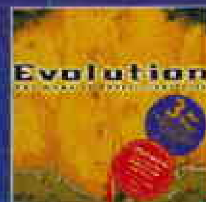
Bestiary (F7): Bütün canlı türleri hakkında bilgi alabilirsiniz buradan. Faydalı ve bir o kadar da sıkıcı bir bölüm.

[illegible]

Evrimin olayının gerçek olup olmadığı tartışılır ama kesin olan bir şey varsa, o da Evolution'ın herkesin hoşuna gidecek türde bir oyun olmadığı. Zamanınızın çoğunu bir şey yapmadan bekleyerek ve ortaya iyi bir şeyler çıkacağını "umarak" geçiriyorsunuz. Grafiklerin de vasat olduğunu gözönünde bulundurursak, herkese hitap etmiyor Evolution. Ama "nereden geldik, nereye gidiyoruz" sorusuna nispeten gerçekçi bir yaklaşımı konu alan bir oyun benim gözümde en azından üç yıldızı hakketmiştir.

Sinan AKKOL





LEVEL KARNESİ

STRATEJİ

Firma: Discovery Multimedia
Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 10 MB HDD



JUGGERNAUT for QUAKE 2

The New Story



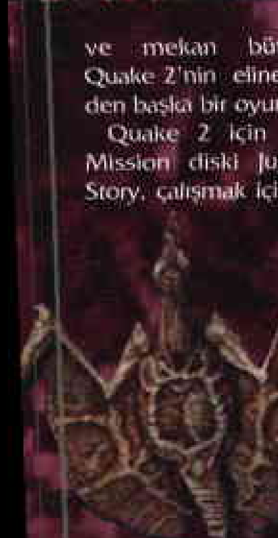
-Sinan olm, bu odayı hiç sevmedim. Fazla sessiz..
- Bence de. Tuzak kokuyor.
- Bak bak, şu tarafta bişey hareket etti galiba..
- Gördüm, AL SANA DÜŞMAN
(Tink, tink, tink......KABUUUM) Heh heh hee. Bay bay düşman.
- Güzel tuttu ama bombayı, değil mi?
- Artık tuzak yok. Şu koridora dalalım bi yol.
- Yavaş git be, şimdi sağdan soldan atlayacaklar üstüne...
- İki dakka efendi ol be Alper, hem en iyi savunma saldırıdır.
- Yavaş get olum, hooop, aloop , bak kime diyorum ben..............ULA ... ULA... O NE LAAA....
- Hiaaa, adamlar kapının arkasında pusuya yatmışlar. EŞHEDÜ ENLA......

Simple Pleasures...

Ben ve benim gibi FPS (first person shoot-em-up) hastalarını mest eden Quake 2, hem tek kişi, hem de insan rakiplere karşı oynamak üzere şimdiye kadar yapılmış en iyi 3D shooter. Yeni çıkan ve çıkacak olan Mission diskleri ile birlikte okul hayatımın şu son senesinde ölümüm bu oyun yüzünden olacak gibi geliyor. Atmosfer, bilgisayar rakiplerin yapay zekası, grafik ses ve mekan bütünlüğü açısından Quake 2'nin eline su dökecek bu türden başka bir oyun tanımıyorum.



Quake 2 için piyasaya çıkan ilk Mission diski Juggernaut-The New Story, çalışmak için Quake 2'ye gerek duyuyor. Bir kez kurduktan sonra bir daha Juggernaut CD'sine gerek kalmıyor. Kurulumdan sonra Quake 2 CD'sini sürücüye koyun ve Headgames menüsünden Juggernaut'u seçin. And get ready to Quake.....



... for ...

Juggernaut'un senaryosu Quake 2'yi takip etmiyor. Günümüzden bilmem kaç yüzyıl sonra insanoğlu Jüpiterin uyduları Europa ve Kalisto'da koloni kuruyorlar ve buradaki işleri bitince dünyaya geri dönmeleri için dünyadan Juggernaut denilen devasa gemi Jüpitere doğru yola çıkıyor. Ama kendisinden bir daha haber alınamıyor. Böylece dünyaya geri dönüş hayalleri üzerine birer bardak soğuk su içen koloni insanları, bu gezegenin şartlarına alışmaya başlıyorlar. Ama Kalisto kolonisindekiler bu fikre biraz fazla alışıyorlar, öyle ki, mutajenik genlerle oynarken mutasyona uğrayıp canavarlaşıyor ve sağa sola saldırmaya başlıyorlar. Tabii sağ veya sollarında diğer koloni olan Europa'dan başkası olmadığından, buraya saldırıyorlar. Sizin amacınız ise (evet, bildiniz) yalnız kovboy olarak bütün Kalistolulari öldürmek, yoketmek, parçalamak, ezmek, canlarını acıtmak, ve hatta kollarını bükmek. Nasıl senaryo ama, etkilendiniz değil mi? Evet haklısınız, ben de etkilenmedim.

"Konuyu geç, oyuna gel be adam" diyorsunuz gibi geliyor bana. Peki, öncelikle şunu belirtmek istiyorum. Eğer bu yazıyı dün yazmış olsaydım Juggernaut'u yerden yere vurur, iki yıldız verip kapının önüne koyardım. Neden? İşte sebepleri:

✔ Bir kere yeni yaratıklar çok ucubik. Quake 2'nin metal-et karışımı insanın yüreğini ağzına getiren tiplerin yerine ne olduğu belirsiz tuhaf yaratıklar koymuşlar. Hele asit kazanına düştükten sonra bir de üzerinden kamyon geçmiş orangutan tipli bir tanesi var ki, ilk gördüğümde gülme krizine girdim. Ve hemen akabinde öldüm, çünkü adam tipine gülünmesine fena halde içerliyor.

✔ Yeni adamların yapay zekası herhangi bir ceviz ağacı seviyesinde. Adamlar sizi görünce bazen oldukları yerde durup koşuyormuş gibi yapıyor, bazen de arkalarını dönüyorlar. Programcılar da bunu örtbas etmek için her bölüme Quake 2'dekinin neredeyse üç katı yaratık koymuşlar. Sizi en çok zorlayacak olan tipler yine orijinal oyundaki Icarus ve bir elinde mini-gun, diğerinde el bombası atar olan lanet herif.

✔ Resmen mimari tasarım harikası olan Quake bölümlerinin yerine garip gurup koridorlar, karma karışık mağaralar gelmiş. Bir de üstüne üstlük bazı yerlerde "bug"lar ortaya çıkıyor. Yazık.

✔ Yeni silah diye koydukları aslında eski silahların aynısı, sadece grafikleri değişik. Üstelik en sevdiğim silah olan makinalı tüfeği değiştirmişler. Çok yazık.

... Simple Minds - ICARUS

Yine de bu oyuna kötü demeye dilim varmıyor. Ne de olsa işin içinde Quake 2 var. Ve o eşsiz heyecan. Salak dediğim düşmanlar bazen celallenip üzerime geldiğinde, hemen arkamdan gelen bir homurtu duyup tırstığımda veya karanlık bir odaya dalıp da bir tabur yaratığın ortasında kaldığımda "yine de" dedim, "yine de verdiğim paraya değdi". Yani Quake 2 hastası iseniz bunu da alın. Yoksa yanına yaklaşmayın, ısırabilir.

Sinan AKKOL



LEVEL KARNESİ

ACTION

Firma: Head Games
Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 150 MB HDD, Quake 2



Madalyonun Öteki Yüzü

Atlantis olayıyla hiç ilginiz oldu mu bilemiyorum ama, benim oldu. Bir ara konu ile ilgili ne kadar kitap, dergi, makale varsa toplayıp okumuştum. İşte Mu imparatorluğu, Güneş insanlar ve daha bir dolu teoriden öteye geçemeyen konu başlıkları hiçbir zaman beni tatmin edemedi. Ben de oturup kendi Atlantis teorimi geliştirdim. Ve isteseniz de istemeseniz de burada sizinle paylaşacağım.

Bence insanlığın şu anda teknolojik olarak ulaştığı nokta, tüm insanlık tarihi boyunca ulaşabildiği en yüksek nokta değil. İnsanlık ilk varolduğundan beri sürekli gelişmek için çalıştı, ama ne zaman ki zihinsel veya teknolojik olarak belli bir seviyeyi aşmaya yeltense, kendinden çok daha güçlü bir "GÜÇ" tarafından yokedilişin eşiğine getiriliyor ve her şeye en başından başlaması gerekiyor. Atlantis halkı da, dünyanın diğer bölgelerindeki insanların yerleşik düzene geçip yeni yeni tarımla uğraşmaya başladığı zamanlarda, şu anda bizim bile hayal edemeyeceğimiz bir teknolojiye sahiptiler. Teknoloji deyince aklınıza hemen elektrikle çalışan ev aletleri gelmesin, etrafımızda kimbilir ne tür enerjiler var ama bizim haberimiz yok. Atlantis halkı da teknolojik ve zihinsel gelişiminin son noktasına gelmiş ve size bahsettiğim "sınır"a dayanmıştı. Ve sonuç olarak kendisine yaklaşıldığını gören meçhul güç (yanlış anlaşılmasın, bunun Yaratıcı Güçle hiçbir ilgisi yok) tarafından tamamen yok edildiler.





Atlantislilerin ulaştığı bu sınır neydi, ötesinde ne vardı? Onları yokeden bu güç kim, veya neydi? Nereden gelmişti ve Atlantislilere tam olarak ne yapmıştı? Bu soruları araştırmacı gazeteci üstat Saadettin abimize havale ediyoruz. Ve size dönüyoruz, merak içindeki gözlerinizden anladığım sorunun cevabını hemen vereyim: Yazıya Atlantis'le ilgili bir giriş yaptım çünkü The Reap'in konusuyla ilgisi var. Şöyle ki:

O bir kuş...

Bizim Atlantis sandığımız memleket aslında vakti zamanında uzaylıların dünyamızda kurdukları bir üstür. Ama nazik uzaylı dostlarımız bakmışlar ki dünyanın üzerinde insan denilen, barışçıl, sakin ve akıllı başka yaratıklar da yaşıyor, onlar da pıllarını pırtılarını toplayıp uzaya dönmüşler. Atlantis'i de denizin altına bir yere batırmışlar. Gel gör ki aradan bin yıllar geçip de insanlığın gerçek yüzünü görünce, dünyaya geri dönüp zaten kendilerinin olanı, yani dünyayı, bencil, adi ve savaşmadan beş saniye duramayan insanlardan geri almaya karar vermişler. Bu noktada sizin amacınız dünyayı bu uzaylıların istilasından korumak ve onları geldikleri yere geri göndermek.....







....zannedenler çok yanılıyor, çünkü bu oyunda uzaylıların tarafındayız ve elimizden geldiğince fazla insanı yoketmeye çalışıyoruz. Heyooo, yaşasın orijinal fikir, getirin bana senaryoyu yazan adamı (veya kadını) alnından öpecem. Her ne kadar böyle ilginç bir konunun shoot-em-up türü bir oyuna harcanması ziyan olsa da, madalyonun diğer yüzünde olmak bayağı hoşuma gitti.

Hayır, hayır o bir uçak...

Oyunun kalitesi hakkında size söyleyebileceğim en nazik şey şudur: Grafikleri görünce kafanız tavana vuracak. Mükemmel, öldürücü, doğa üstü kelimeleri bu oyunun grafikleri için söylenmiş olmalı. Seslerin bu grafiklerin yanında biraz sönük kalmasının dışında kötü yanı yok oyunun, ama, lanet olsun bu grafiklerin yanında Claudia Schiffer bile sönük kalır (tamam, kabul ediyorum, abarttım).





O kadar çok şey aynı anda oluyor ki, bazen oyun ekranında kendinizi kaybediyorsunuz. Patlayan köprüler, kaçışan insanlar, saçılan kol ve bacaklar, havaya uçanlar arasında gerçekten adrenalin beziniz iki katı hızla çalışmaya başlıyor. Oyun çok zor, ama zor olması onu sürekli oynamanızı engellemeyecektir, emin olun.

Normal bir shoot-em-up kalitesinden oldukça yukarıda seyreden The Reap'in sistem gereksinimleri de buna bağlı olarak oldukça yüksek. Eğer minimum Pentium 133 ve 2 MB Ram'li ekran kartınız yoksa en yüksek çözünürlüğü seçmeyin, sürünürsünüz.

Oyunu iki şekilde oynayabilirsiniz. Arcade modunda bütün bölümleri bilgisayarın size verdiği sırada oynamanız gerekir. Bounty Hunter modunda ise bir bölgedeki bölümleri istediğiniz sırada oynayabilirsiniz. Bunun benim görebildiğim tek faydası kolay bölümlere öncelik verip buralardan aldığınız silahlar sayesinde diğer bölümlerde rahat edersiniz.

Amanın, o da ne ?...

(Yaa Gökhun, arcade oyunu için iki sayfa yazacak ne bulayım yaa? Tamam iyi oyun, güzel oyun da, yok abicim işte yazılacak başka bişi... Ne? ... AHH..... Tamam yaa, ne kızıyosun, niye vuruyosun, Garo'ya söylemezsem seni... Ühü... Kırbaç mı? Yok almiim. Aaa, işe bak, helikopterim gelmiş, hadi ben kaçıyorum, byeee...)

Oh be, sevgili okuyucular, zor kurtuldum. Zaten orijinal F15 CD'sini maket bıçağıyla yardığımı duyan Gökhun'un Internet'ten deri kırbaç sipariş ettiğini görünce kıllanmıştım ama, bu kadarını da beklemiyodum yani. Eee, sevgili okuyucular, daha daha nassınız, çoluk çoc... AHHHHH, adresimi nereden buldun sen yaa, tamam tamam yazıyom, çek şu kırbacını ense kökümden...

[illegible]

Oyunun zor olduğunu söylemiştim, bu yüzden sizi rahat ettirecek birkaç tavsiyede bulunacağım. Sıkı tutunun...

- Silahları SHIFT ile değiştiriyorsunuz. Dikkat etmeniz gereken, yukarıdaki silah göstergesinin iki parçalı oluşudur. Burada o an ateş etmek için kullandığınız silah solda gözükür, sağdaki ise silah güçlendiren kapsüllerin etkilediği silahtır. Eğer bir silahı bu kapsüller yardımıyla max güce ulaştırdıysanız, soldaki resmi değiştirerek diğer silahlarınızı da güçlendirin, yoksa aldığınız silahlar boşa gider.
- Save olayı çoğu Arcade oyununda olduğu gibi, The Reap'te de sizi kıl edecek. Sadece ana bölümleri geçtikten sonra oyun kaydoluyor, daha doğrusu size bir kod veriyor, siz de bu kodu bir kağıda not edip, en yakın zamanda o kağıdı kaybediyorsunuz.
- Bazı düşmanlar üzerinize gruplar halinde saldıracaklardır (mesela zeplinler). Eğer bir gruptaki herkesi yokedebilirseniz, özel bir silah veya eşya çıkacaktır (ekrandaki herkesi yokeden bomba - (biz eskiler smart bomb deriz), veya enerji kalkanı (biz eskiler de enerji kalkanı deriz, ehu).
- Silahlı veya silahsız ortalıkta dolaşan insanların arasında kareler içinde işaretlenmiş olanları dikkatinizi çekecektir. Bunlar önemli insanlar (bilim adamları, hükümet temsilcileri, Sinan Akkol vs.) ve eğer bunların üzerine giderseniz canlı ele geçirebilirsiniz. Peki öyle yapınca ne geçiyor elinize? Hiçbir şey, sadece bölüm sonunda birkaç ekstra puan ve öldürdüklerinizin arkasından gözyaşı döken dul ve yetimler (vicdan azabı çektirmek konusunda tartışmasız bir numarayım, inanmayanlar Deniz'e sorabilir)
- Öldüğünüz zaman en son aldığınız silahlar geminizden fırlayıp etrafa saçılıyor. Oyuna yeniden başladığınız yer ise öldüğünüz yerin biraz gerisinde olduğundan, silahlarınıza ulaşana kadar herkes tepenize binecektir. Bu gibi durumlarda size tavsiyem, sürekli ateş edin, ama kimsenin direk üzerine gitmeyin, çünkü elinizdeki o altıpatlar misali silahla ancak gemilerin sırtını okşarsınız. Size bir diğer tavsiyem de (konuyla alaka kurana benden bir yemek) hiçbir zaman kızların peşine düşmeyin, bırakın onlar size gelsinler. Biz ne kadar onlara muhtaçsak, onlar da bize muhtaç, haksız mıyım? (Ah, vurma Deniz yaa, niye kızıyorsun? İyice şamar oğlanına döndük bugün de ha..)

[illegible]

Word 7.0, harf say baklim...6275 olmuş (inanmayan saysın). İyi, iyi, size bu oyun hakkında kulağıma çalınan bir rivayetten bahsedip oturumumu kapatacam. Çoğu oyundaki yapay zekanın ne kadar salak olduğunu hepiniz bilirsiniz. Adamlar bu oyunda yapay zeka işini biraz abartıp bir değil, iki tane yapay zeka programlamışlar. Birincisi üzerinize gelen düşmanların nasıl davranacağını belirlerken, diğeri arka planda oturup oyunu nasıl oynadığınızı analiz ediyor ve ilk yapay zekaya size karşı nasıl bir strateji izlemesi gerektiğini haber veriyor. Normalde böyle bir şeye inanmazdım ama, benim gibi kendini bu tür oyunlarda usta sayan birisinin sürekli olarak aynı yerde ölmesi pek de hayra alamet değil. Ben oyunun zorluğunu bu yapay zeka olayına bağlıyorum. Zaten hep diyorum, eğer bu programcılar biraz daha dikkatli olmazlarsa, yakın bir zamanda oyunun biri dünyayı ele geçirmeye çalı.......

Polis Tutanağından Alıntı: Dergi yazarı masasında elektrik kaçağından kavrulmuş bir şekilde ölü bulundu. Ama kafasının nasıl olup da monitöre girdiğini hala anlamış değiliz.

Sinan AKKOL



LEVEL
KARNESİ
ACTION

Firma: Take 2
Windows 95, Pentium 133,
2 MB Ekran Kartı, 16 MB RAM,
60 MB HDD





Gökyüzüne hükmetmek ister miydiniz?

NETSTORM

Yine yeniden ve bilmem kaçıncı kez bir strateji oyunu ile karşınızdayım. Ama bu kez yazım hepinizi değil de daha çok hep aynı tip stratejilerden sıkılanlarınızı ilgilendiriyor. Biliyorum ki sadece grafikleri değişen, bunun dışında oynanış tarzı hep aynı kalan, konuları da birbirinden bayat olan oyunları görmek artık sizi rahatsız ediyor. İşte size uzun süredir örneğini görmediğiniz, aynı türe dahil olmasına rağmen benzerlerinden apayrı olan tuhaf bir oyun.

Maceramız bulutların çok çok üstünde acımasız bir fırtınanın tüm şiddetiyle sarstığı Nimbus'ta başlıyor. Rain, Wind ve Thunder bu kutsal adayı yöneten Fury kabilelerinin adları. Tüm yapmanız gereken bu Fury'lerden birinin görevini üstlenerek oyunu şereflendirmek ve bu işe de adalardan birini kontrol etmekle başlamak.

Netstorm, Activision ve Titanic firmalarının ortak çalışmasıyla hazırlanmış. Kurulum fazla zahmetli değil ve bu iş için sizden sadece 10MB'lık sabit disk alanı isteniyor. Oyun CD'sinde ayrıca Interstate 76 ve Mechwarrior 2'nin oynanabilir demoları yer alıyor.

Storm over Nimbus

Oyunun en büyük iddiası size müthiş bir çoklu oyuncu tecrübesi sunma konusunda. Yeni stratejiler, saldırı ve para kazanma metotları, üst seviyelerde daha farklı taktikler geliştirmenizi zorunlu kılan tamamen yeni oyun sistemi ise getirdiği en büyük yenilikler. Örneğin düşmanınıza saldırabilmek için önce Tetris parçalarına benzer şekillerdeki köprülerle adaları birleştirmeniz gerekiyor. Oyunda üniteleriniz 3 çeşit yaratık türü dışında tamamen hareketsiz. Hareketli olanlar rahipler, maden çıkarmaya yarayan yaratıklar ve acayip kuşlar. Oyun sırasında saldırılarınız genellikle diğer birliklerinizin, düşman menzil dahilinde olduğu zaman otomatik olarak ateşe başlamalarıyla oluyor.

Biz yine Netstorm'un isimden de anlaşılacağı üzere en çok ön plana çıkarılmak istenen yönü olan çoklu oyuncu kısmına geri dönelim. Ama daha önce oyunun sırf bu yüzden tek kişilik sistemde biraz zayıf kaldığını da söyleyelim. Oyun Internet veya Network üzerinden oynandığında 8 kişiye kadar destek veriyor. İster tek başınıza oynayın, isterseniz çoklu oyuncu seçeneğini kullanın yapmanız gereken düşmanlarınızın rahiplerini ele geçirip kendi topraklarınıza getirmek ve onları burada tanrıya kurban etmek. Tek fark tek kişilik Campaign tarzı oyun sisteminde bu işlemin bölümü bitirmenize, çoklu oyuncu seçeneğinde ise yeni marifetler, yeni özellikler kazandırması ve oyuncular arasındaki güç farkını daha belirginleştirmesi.



Oyunun savaş ekranına geçtiğimizde dikkatimizi ilk olarak ekranın sol kısmında büyük bir yer kaplayan üretim penceresi çekiyor. Bu pencere üzerinde yer alan acayip parçacıklar adalar arasında köprüler kurmaya yarıyor. Köprüleri sadece kenarlarından bitkilerin sarkmadığı yerlere veya başka köprülerin uçlarına ekleyebilirsiniz. Köprü imalatı parasızdır. Size sınırsız sayıda parça kullanma şansı verildiğinden bu menüden yeni parçalar alıp kullandıkça yerlerine yenileri belirir. Ancak ekranda ilk belirdiklerinde dayanıksız olurlar. Köprülerin sonradan çökmesini engelleyebilmeniz için inşaat hızınızı düşürmeniz gerekir.

Islands at War

Üretim penceresinin en üstünde yer alan rakamlar Storm Power'ı gösterir. Nimbus dünyasında para yerine bunlar kullanılır. Savaş üniteleri yapmak için gereklidirler. Elde edildikleri yerler Storm Geyser'lerdir. Özel olarak görevlendirdiğiniz adamlarınız madenlere giderek daha sonra paraya dönüştürülecek Storm Cyristal'leri toplarlar. Daha hızlı para kazanmak için adanızın etrafında kuracağınız



uzun köprülerle daha fazla sayıda kaynağa ulaşım sağlamanız gereklidir.

Rahip, Storm Power Temple(tapınak), Workshop (atölye) ve Altar yapabilir. Tapınaklarınız köprü; atölyeleriniz ise size savaş üniteleri sağlarlar. Üzerinde tapınaklarınızın bulunduğu adalarda kenar kesimlerinin rengi değişecektir. Ancak kontrolünüz altındaki adalarda başka üniteler üretebilirsiniz. Oyunda düşmanınızın rahibini kaçırıp kurban etmediğiniz sürece yapabilecekleriniz Sun Disc Thrower'larla sınırlı kalır. Bu binanın görevi düşmana ufak ateş topları atmaktır.

Herhangi bir yere bina yerleştirmeniz birkaç kurala bağlıdır. Bunlardan biri onun enerji ulaştırabileceğiniz bir yerde olmasıdır. Bunu tapınağınızın üstüne tıklayarak gözlemleyebilirsiniz. Zaten yeni bina yerleştirmek istediğiniz yere getirildiğinde yanında gri renkli bir işaret varsa bu oraya enerji ulaşmadığı anlamına gelir. Her bina aynı çeşit enerjiyi kullanamaz. Rüzgar, yağmur



ve yıldırım oyundaki üç enerji çeşidini oluşturuyor. Konuşlandıracağınız silahların çoğunda onlara hangi enerjiyi ulaştırdığınız önemsizdir. Bu tip binalar yanlarındaki güneş simgesi ile diğerlerinden ayırt edilir. Ama eğer size gereken rüzgar enerjisi ise onu üretecek özel enerji kaynakları gereklidir. Enerji ağınızı geliştirmek için ufak aralıklarla Generator'ler kurmanız gereklidir. Geniş bir enerji ağı oluşturmak köprülerin uçlarına Sun Disk Thrower gibi silahları kondurmanıza yardımcı olacaktır.

Enerji sadece binaları kurmak için gereklidir. Daha sonra buraya devamlı olarak ulaşması için ekstra bir çalışma gerekmez. Bu arada para sıkıntısı çektiğinizde ünitelerinizi Salvage seçeneğiyle satabilirsiniz. Alacağınız para ünitelerin almış oldukları zarara göre azalır.

Her silahın menzili ve etkisi değişiktir. Sun Cannon'lar ilk başta size verilen silahlardan daha güçlü ve daha



uzun menzilli olsalar da arayönlere ateş edemezler. Bu da sizin, düşmanın zayıf yönü olması açısından mutlaka değerlendirmeniz gereken bir özelliğidir. Düşman yok etmek maden peşinde koşmaktan daha fazla para kazandıracaktır. Binalarınızı birbirlerinin dibine kurmanız olası bir patlama halinde hepsinin bir arada havaya uçmasına yol açar.

Combat in the Clouds

Stone Tower'lar önemli binalardan biridir. Binalarınızdan biri saldırı altındaysa önüne bunlardan kurmanız ateşi kendi üzerine çekmesine sebep olur. Yani zaman kazanırsınız. Yapacağınız köprüler düşmanınızın yollarının etrafını sararsa onların ilerlemesini engellersiniz.

Rahipler savaş alanlarında ölümsüzdürler. Ancak saldırılarınız onların hareket kabiliyetini kaybetmesine yol açmışsa kendi rahibinizin onlardan birini alıp getirmesi zor olmaz. Rahipleri üssünüze getirdiğinizde başlayan ayin epey uzun sürecektir ve sonuç Altar'ınızın çökmesi olsa da ilginç bir



görüntü oluşacaktır.

8 kişinin birarada oynayacak olması haritaları bunaltıcı hale getirebilir. Bu durumlarda düşmanlarınıza saldırmak zorlaşacaktır. Boşlukları bulmak ve bunları iyi inşa edilmiş köprülerle doldurmak sahip olduğunuz paradan kat kat daha önemlidir. Haritalar daha geniş olabilirdi diyoruz ancak yine de zaten bu halde bile savaşların bir saatten daha kısa bir süre içinde sonuçlanması imkansız.

Netstorm'un tek kişilik oyun sistemini en zevksiz hale getiren nedenlerden biri Savegame seçeneğinin eksikliği. Bunu ilk bölümlerde önemsemeyebilirsiniz ama emin olun ki ileride çok başınızı ağrıtacaktır.

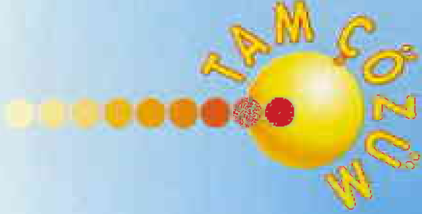
Oyunun en çok göze batan acayipliğini rasgele belirlemelerinin bir sonucu olarak çoğu zaman eciş bücüş şekiller alan ve onun stratejiden çok Tetris'e kaçmasına yol açan köprü parçacıkları oluşturuyor.

Sonuç olarak, oyunun en eğlenceli yönü en başta da belirttiğimiz gibi diğer stratejilerin havasından uzak. Netstorm'un, grafik ve seslerini etkileyici düzeyde bulmasanız bile Online strateji oynamak isteyenlerin bir göz atmasında yarar var.

Ozan Ali Dönmez



THE JOURNEYMAN PROJECT 3
LEGACY OF TIME



Ben kaşındım. İki aydır şöyle Mouse'uma layık, beni ter içinde bırakacak, nöronlarımın sonuna kadar zorlanmasını sağlayacak zorlukta bir Adventure bulamadığımdan yakınıyordum. Ve sonunda belamı buldum. Belamın adı Legacy of Time. Uzun zamandır beni bu kadar uğraştıran bir oyun daha olmamıştı, ve konusu da benim çok ilgimi çeken Atlantis (ve birkaç tane daha kayıp uygarlık) üzerine kurulu olduğundan, Gökhun'a dedim ki "Ver o oyunu bana, ben yazarım". İyi halt ettim. Bir haftadır derslere giremiyorum, sokağa çıkamıyorum, kimseyle görüşmüyorum. En son aldığım haberlere göre bölümümüzün başkanı Harun Bey elinde çifteyle beni arıyormuş. Olsun. Bu oyun için her şeye değdi doğrusu.

Son zamanlarda Adventure oyunlarında kullanılan yeni grafik tekniği "360 derece döndürmeli görüntü" tekniği bu oyunda da kullanılmış. Böyle yapılan oyunlar bence belli bir mekanı sabit bir açıdan görebilmekten çok daha iyi, ama bir o kadar da zor. Dön baba dönelim mantığıyla oynamanız gerektiğinden, ekranda incelemeniz gereken ufak bir yeri atladığınızda, ileride takılabiliyorsunuz. Ve oyunun geçtiği mekan fazlasıyla geniş



olduğundan (sadece mekanlar arasında değil, zamanlar arasında da dolaşıyorsunuz) saçınızı başınızı yolabiliyorsunuz. Ama bunun oyunu olumsuz yönde etkilemediğini söylemeliyim, aksine oyuna ayırdığınız süreyi arttırarak, verdiğiniz parayı daha fazla hak-ketmesini sağlıyor.

Oyunun konusu çok güzel. Gelecekte insanlar zaman yolculuğunu keşfetmişlerdir, ama bu teknolojiyi Time Agents denilen ve zamanın olağan akışında akmasını sağlamak için çalışan bir grup insandan başkasının kullanması yasaktır. Bu ajanlardan birisi, ajan 3, zaman içinde dolaşmayı sağlayan elbiselerden birisiyle birlikte kaçar. Kanun kaçağı ilan edilen ajan 3, aslında dünya tarihinde kimsenin daha önce farketmediği bir olayın peşindedir. Atlantis, El Dorado ve Shao-Lin Uygarlıklarının uzaylılar tarafından yokedildiğini keşfetmiştir. Bundan sorumlu olan uzaylı ırklardan birisi, şimdiki zamanda bizimle müttefik olan Corellian'lar, diğeri ise hakkında hiçbir şey bilinmeyen esrarengiz bir ırktır. İkisinin de amacı, insanoğlu varolmadan çok önce yokolmuş, hayal gücünün ötesinde gelişmiş bir ırkın bıraktığı bir nesneyi bulmaktır. Bu nesne tarih boyunca üç insan uygarlığının eline geçmiş, onların zamanlarının çok ötesinde bir teknoloji seviyesine ulaşmasını sağlamıştır. Corellian'ların asıl amacı kötü değildir, tek istekleri bu nesnenin diğer ırkın eline geçmesini önlemektir. Eğer bunu engelleyemezlerse, zaman ve uzay üzerinde tam bir hakimiyete sahip olacak olan diğer ırk (evet bildiniz, diğer ırkın

adını bir türlü hatırlayamadım) evrenin mutlak hakimiyetini ele geçirecektir. 2262'de, yani şimdiki zamanda, bu kötü uzaylılar geri döner, hem de şimdiye kadar görülmemiş güçte bir orduyla. Onları yenmenin tek yolu ise ajan 5, yani Gage Blackwood olarak , bu üç uygarlık yokedilmeden birer gün öncesine gidip, bu nesnenin üç parçasını bulmanız. Hadi kolay gelsin.

Çözüme Başlıyoruz

Arkadaşınız söylediğinde üzerine tıklayıp görüntüsünü çalın. Daha sonra yukarıdaki zaman seçeneklerinden Mediterranean Sea'yi seçip o zamana gidin.

Mediterranean Sea: October 6, 1262 B.C.

Yeldeğirmenine doğru gidin. Zaman elbisesine tıklayın. İleriye doğru altı kez gidin. Kayığı gördüğünüz yerde, yere bakın ve ipi alın. Yeldeğirmenine dönün ve ipi yukarıdaki merdivenlere atın. Merdivenlerden çıkın ve kapağı açıp yukarıya devam edin. Çatıya çıkınca yere bakıp ajan 3'ün bıraktığı zaman kodunu alın. Demo bitince ekranın üstündeki kırmızı çizgiden Andes Dağlarını seçip o zamana gidin.

Andes Mountains : January 29, 524 A.D.

Aşağı bakıp, kayayı yerinden çıkarın. Hemen solundaki kolu çekin. Kuyudan çıkınca kuyunun üzerindeki çıkıntıyı alın. Sola devam edip yol ayrımında sola, yukarıya çıkın. Soldaki büyük sepeti alıp geri dönün ve sola devam edin. Gidebildiğiniz kadar ileri gidip sola dönün. Çıkıntıyı yerine takıp balonu aşağıya indirin. Sepeti de balona bağlayıp binin. Etrafınıza bakıp ucunda *kanca olan ipi bulun.* Onu kullanarak karşıdaki balonu kendinize çekin. Diğer balona geçince yere bakıp ikinci zaman kodunu da alın. Üçüncü zaman kodunu almak için Himalaya Dağlarına gidin.



Himalayan Mountains: April 15, 1219 A.D.

Yokuş aşağı gidip ölü adamın yanındaki sopayı ve çarkı alın. Tekrar yukarı çıkıp kulübeye girin. Sağdaki aletin üzerinde çarkı kullanın ve çevirin. Kulübenin diğer çıkışından geçip aşağıya inin. Düz devam edip soldaki pencereyi sopa ile açın. Buda heykelinin üzerine tırmanın. Üçüncü zaman kodu solda, karların üzerinde kazılı. Demo bitince tekrar Mediterranean Sea'ye, ama Atlantis yokolmadan bir gün öncesine gideceksiniz.

Mediterranean Sea: October 5, 1262 B.C

Yerdeki kapağı açıp aşağıya inin. Ortadaki aletin yanından dişlileri alıp arka taraftaki boş yere yerleştirin. Pencerenin yanındaki kolu beş defa çekip pencereden dışarıya çıkın. Geri dönüp kolu tekrar çekin. Duvarın üzerinde ileriye doğru gidip tahta vincin üzerine atlayın. Direkten aşağıya inin. Gemiye çıkın ve üzerindeki kancalı sopayı ve ipek bezi alın. Geri dönüp sağa gidin ve kör dilencinin görüntüsünü çalın ve konuşun. Geri dönüp gemiye çıkın. Sağa gidip tutsak kaptanla konuşun (coins). Rıhtıma çıkıp sola dönün ve kayıkçıya kaptanın kılığında gidip konuşun. Gideceğiniz yeri sorunca (temple) deyin (Give coins).

Köşeyi dönün ve askerin





görüntüsünü çalın. Konuşun ve kayığa geri dönüp çömlekçiye (potter) gidin. Soldaki çömlekçinin dükkanına asker veya kayıkçı kılığında girin. Çömlekçiyle konuşun. Sağa dönüp çömlek çamuru yapan makineden bir parça çamur alın. Dışarı çıkın. Sola gidip çömlekçinin ablasının dükkanına gidin. Onunla konuşun. Arkanızı dönüp zoom yapabildiğiniz çömleği bulun ve üzerinde çömlek hamurunu kullanın. Altın madalyonun kalıbı hazır, sadece altınımız eksik. Onu da başka bir zamandan alabiliriz herhalde.

Andes Mountains: January 28, 524 A.D.

Kuyunun yanına gidip uyuyan çocuğun görüntüsünü alın. Çocuk kılığında soldaki çiftlik evine gidin sağ taraftan dolaşın ve çocuğun babasıyla konuşun. Geri dönüp sola gidin. Balon-teleferik aletine binip karşıya geçin. Yukarıya devam edip tapınağa girin. Soldaki sepetten altın yaprağı alın. Soldaki ve ressamın üzerinde çalıştığı resimlere zoom edip, imleç soru işaretine dönünce tıklayın. Sağa gidip delikten aşağıya bakın. Ressamla çocuk olarak konuşun. Geri dönüp dışarı çıkın ve Atlantis'e geri dönün.

Mediterranean Sea: October 5 , 1262 B.C.

Çömlekçinin dükkanına gidin. İçeriye girmeden çömlekçinin ablasının kılığına girin ve adamı gitmeye ikna edin (I'll watch the pots) Sola dönüp fırını açın. Madalyon kalıbını yerdeki yuvarlak bölüme koyun. Üzerine de altın yaprağı yerleştirip fırını kapatın. Sağdaki konu çevirin ve tekrar kapağı açın. İşte madalyonunuz hazır. Geri dönüp masanın üzerinden ibrik ve tabağı alın. Dışarı çıkıp yağ dükkanına gidin. Dışarı çıkınca sağa dönüp ilerle-

yin, kazanın üzerinde tabağı kullanıp yağ alın. Kayığa dönüp Temple'a gidin. Askerle çömlekçinin kılığında konuşup madalyonu gösterin. Kayığa geri dönün. Tapınağa girince ilerleyip ortadaki kutsal sudan ibriğinize biraz doldurun. Sağ taraftan dolaşın ve suyun aktığı yere gelince ucunda kanca olan sopayı kullanarak kapağı kapatın. Kayığa geri dönün ve yeldeğirmenine gidin. Yukarı çıkıp yeldeğirmenine girin ve değirmenciyle konuşun. Kayığa geri dönüp rıhtıma gidin. Dilencinin kılığına girip gemiye binin ve tutsak kaptanla konuşun. O "Nasty weather" deyince siz "it may even rain" deyin. Bütün seçenekleri seçerek konuşun. Gemiden inip kaptanın kılığına girin ve dilenciye gidip konuşun. Yine "nasty weather" sorusuna "may rain" diye cevap verin. Bütün seçenekleri seçip konuşun. Kayığa dönüp yeldeğirmenine gidin. Değirmenciyle kaptanın kılığında konuşun. "Nasty weather" deyince "it's going to be a long winter" deyin. Onunla da bütün seçeneklerle konuşun. Rıhtıma geri dönüp dilencinin bıraktığı çanağı alın. Yeldeğirmenine dönün, yerdeki ipin ucunu odanın ortasındaki tahta aletin üzerindeki kulba bağlayın. Sol taraftaki kolu çevirin, gizli kapı açılınca oradan geçin. Sağdan yukarıya çıkın. Merdivenlerden çıkıp ilerideki resimleri inceleyin. Sola devam edin ve yolunuzun üzerindeki bütün resimleri inceleyin. Buradaki adamla dilencinin kılığında konuşun ve altın diski alın. Adamın arkasındaki alete bakın ve sağdaki boşluğa altın diski yerleştirin. Kolu çevirin. Bir şeyleri unuttuk gibi. Geri dönün ve merdivenlerden yukarıya çıkıp tapınaktaki suyu kapattığınız yere gelip kapağı yine kancalı sopayla açın. İşte aradığınız uzaylı zımbırtısı, onu alın ve demoyu seyredin.



Himalayan Mountains: April 14,1219 A.D.

Karın içinde oturan budist yolcuya gidin. Görüntüsünü alın, geri dönüp köprüden geçin. Yakınlardaki altı renkten oluşan gruba tıklayın ve Arthur'un söylediği şeyi bir kenara not edin. "Om, Ma, Ni, Pad, Me, Hum" Sağdaki yazıya tıklayın. Öküzlere doğru sağa dönün, sola dönüp yeşil buda heykelini karşınıza alın. "...shrine of the ANIMAL WORLD" yazan heykelin altındaki yazıya tıklayın. Geriye dönün, duvarın etrafından devam edin ve seraya girin. Bahçıvanın görüntüsünü çalın. Yolcunun kılığına girip bahçıvanla konuşun. Konuşmanız bitince havuzun sağındaki tünele girin. Ağaç köklerinin üzerine, ibrikteki suyu dökün. Seraya geri dönün, havuzun etrafından geçip merdivenlere tırmanın. Bıçağı ve tünelin haritasını alın . Ağaçtan meyveyi alın, havuzun yanındaki sarı buda heykeline gidin. Heykelin altındaki yazıyı okuyun. Meyveyi budaya verin. Geri dönüp mazgaldan geçin.

Buhar tünellerinde, ilk olarak parlayan yere gidin. Buhar çıkan yerden devam edin, yeni bir tünele geleceksiniz. Kolu çekin ve yeni tünele girin. Bir başka buhar çıkan yerden geçip kavşağa gelin(burada tavanda boynuz işareti var) ve merdivene tırmanın.

DİKKAT: Yukarısı Han'ın çadırı. Yukarıya çıkınca hemen sola dönün kılıcı alın ve aşağıya inin. Kılıcı alınca tavanında boynuz olan kavşağa gelip taşı yerine koyun. Kolun olduğu yere geri dönün, kolu çekip sol tünele girin. Bir sonraki kavşağın tavanında üst üste binmiş elmas işareti olacak. İleri gidin (çapraz boynuzlar), kolu çekin ve yeni tünele girin. Üç gözün olduğu kavşağa kadar gidin. İskelet resmine gidin. Alttaki yazıya ve siyah budanın hemen solundaki yazıya bakın. Masadaki yağ kabını alın.

Geri dönüp üç göz kavşağını geçin, çapraz boynuz kavşağında kolu çekin. İç içe geçmiş elmasların olduğu yere, oradan da kabuk olan yere gelin. Haritayı kullanıp seraya geri dönün. Bahçıvanla konuşun. Köprüye dönün ve



giriş evine gidin.

Yolcunun kılığına girin. Halının yanından sola dönün ve yukarı çıkın. Savaşçı ile konuşup karşıya geçmek istediğinizi söyleyin. İpek bezi verin ve kalan soruları da sorun. Aşağı gidin, köprüden geçin (yolcu olarak). Mavi buda heykeline yaklaşın. Altındaki yazıyı inceleyin. Sağdaki küçük deliğe girin ve Lama'yla konuşun. Mavi budaya geri dönüp Atlantis'teki dilencinin çanağını açık olan eline koyun. Mavi küreyi alın. Buradan çıkıp, sola dönün ve dar merdivenlerden aşağıya inin. Yavaşça sola dönüp buda heykeline yaklaşın.

Heykelin altındaki yazıya bakın. Kılıcı verip kırmızı küreyi alın. Lama olarak çadıra girin. Han'la konuşun. Dışarı çıkın, sola dönün ve ilk tapınak kapısından girin.

Beyaz budanın altındaki yazıyı okuyun. Geri dönüp arkanızdaki dua tekerleklerine bakın. Sağ üsttekinin üzerinde yağı kullanın. Üzerlerine şu sırada tıklayın "Om,Ma,Ni,Pad,Me,Hum" . Budadan beyaz küreyi alın. Tapınağa girin.



Sağa dönün, halıya bakın. Altı parçanın hepsini inceleyin. Merdivenlerden inin ve yeri inceleyin. Delikteki beyaz budaya bakın. Tapınaktan çıkıp Han'ın kılığında prayer hall'a gidin.

Lama'ya test hakkında sorun. Diğer soruları da sorun. Lama size "what is the source of all misery?" diye soruncа "ignorance" diye cevap verin. Kita-

bı alın. Buhar tüneline gidin. İki boynuzun olduğu yere gidip taşı sola yuvarlayın. Üç göz olan yere gidip taşı aksi yöne yuvarlayın. Sırayla boynuz, doğu buhar bölgesi, kabuk ve orta buhar bölgesinden geçip iki yuvarlağın



olduğu yere gelin. Taşı sağdan sola doğru yuvarlayın.

İskelet resminin olduğu yere dönün ve erimiş budadan siyah küreyi alın. Üç göz bölgesine gidin ve taşı doğuya yuvarlayın. İki elmas bölgesine gidip kolu çekin, iki yuvarlağın olduğu yere gidip kolu atın. Batı buhar bölgesine gidin. Sola gidin, tüneli geçin, kapağı açan kolu çekin ve çıkın. Kitabı yeşil budanın altındaki deliğe koyun ve yeşil küreyi alın. Giriş evine Han olarak girip, kapıcıyla konuşun. Lama olarak aşağıya inin ve köprüden geçip dua tekerleklerinin olduğu yere dönün.

Merkezdeki sütun. Beyaz küreyi heykelin eline koyun. Yukarı çıkarken bütün yazıları okuyun ve bütün küreleri aynı renkli yerlerine koyun. Yukarıya çıkınca Lotus'un altın yapraklarına tırmanın. Piramit resmini ve diğer resmi inceleyin. Dönen çiçek aletini alın. Resmin gözlerinin arasındaki kırmızı nesneye tıklayın ve budist yolcuyu görün. Tapınaktan çıkıp ana köprüye, oradan da yolcuya gidin. Size "you should shed your illusions" deyince lotus'u ona verin. Zaman elbisesi kılığına geri dönüp lotusu tekrar adama verin. Olay biter.



El Dorado

Çocuk olarak, arkanızı tapınağa verip sağa gidin. Bir sonraki en büyük binaya gidip, yukarı çıkın. Askerle konuşun. Sağa dönüp bir adım gidin. Sola dönüp çalıların arasından geçin. Duvardaki delikten geçin, sağa dönüp merdivenlerden çıkın. Askerle konuşun. Şamanla konuşun. Balonların olduğu yere geri dönüp karşıya geçin.

Şamanın kılığına girip uyuyan çocukla konuşun. Tılsımını alın. Tekrar balonla karşıya geçin. Çocuğa dönüşün, Şamanın olduğu yere gelin, sola dönün, merdivenlerden çıkıp büyük balona binin. Çakmak taşıyla ateşi yakın. Aşağıdaki şekillere zoom edin. Tapınağa zoom edip dört yüz şeklini bir kağıda çizin. Tapınağın yanındaki yere zoom edin. Gazı kapatıp aşağıya inin. Tapınağın arkasından dolaşıp çalıların arasından geçin ve havuza gelin.

Üçgen deliğe zoom edin. Tılsımı oraya koyun. Merdivenlerden inin. Herbiri 6 tane taş kafadan oluşan 4 grup var. Çizdiğiniz şekle göre dört gruptaki doğru kafalara tıklayın. Açılan geçitten geçin. Alevlerle karşılaşınca geri dönüp tılsımı koyduğunuz yerden alın. Geri dönüp alevlerin olduğu yerden geçin. Bütün duvar resimlerini inceleyin. Resmin diline tıklayıp Artifact'ı alın (Türkçesi kesinlikle yok)



Artifact Puzzle

Masanın üzerindeki şekil, üç Artifact'in yüzünden yansıyan şekillerin birleşimi. Mantık şu: eğer ayı olan iki şekil üstüste gelirse, yokolurlar, eğer üçüncü şekil aynı yere gelirse, kaybolan şekiller tekrar ortaya çıkar. Artifact'leri ya kendi etraflarında çevirip masanın üzerine düşen şekli değiştirirsiniz, veya yüzünü çevirip masaya düşen şeklin açısını değiştirirsiniz. Bu üç şekli öyle bir birleştirmelisiniz ki, elde ettiğiniz, ekranını sağ üstündeki şekille tamamen aynı olmalı. Eğer becerebilirseniz mükemmel bir son sizi bekliyor. Kolay gelsin.

Beni uzun zamandır Legacy of Time kadar zorlayan bir oyun daha olmamıştı. Gerek uzun olması, gerekse konusunun güzelliği sayesinde gönlüme taht kurmayı başardı. Kesinlikle alınmalı.

NOT: The Reap yazısının girişindeki Atlantis'le ilgili kuram tamamen bana ait olup, ben daha bu oyunu görmeden üç-dört sene önce düşünülmüş bir şeydir. Bu oyunun da aynı senaryoyu işlemesi hem hoş bir sürpriz, hem de büyük bir tesadüftür. O kadar!!!

Sinan AKKOL



LEVEL KARNESİ

ADVENTURE

Firma: Red Orb Entetainment
Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 70 MB HDD



Deadlock 2
Shrine Wars

Deadlock, yani sizin anlayacağınız çıkmaz sokak; işte her şey kilitlenip kaldığında ve asla ilerleme sağlanamayan bir noktaya gelindiğinde olaylara bu isim verilir. Ne yaparsanız yapın sonuç bellidir, eğer çok farklı bir çözüm bulunmazsa, hiçbir çaba eldeki sorunu çözemez, hatta berbat eder. İlk oyun bir sürü ırkın galakside az rastlanan türden bir gezegeni, yaşanabilir bir dünyayı paylaşma savaşını anlatıyordu. Şimdi hikayenin ikinci bölümü önümüzde, ama artık savaş tek gezegen için yapılmıyor. Hikayeye göre ilk oyunda keşfedilen gezegenin üzerinde yapılan detaylı arkeolojik araştırmalar, son derece eski bir uygarlığın ürünü olan bazı binaların varlığını ortaya çıkarır. Shrine, yani kutsal mihraplar olarak isimlendirilen bu yapılar yüksek teknoloji ürünüdür ve üstün özelliklere sahiptirler. Taşıdıkları bilgilerin deşifre edilmesiyle galaksinin derinliklerinde yeralan ve Kara Bulut adı verilen ulaşılması güç bölgenin bir haritası elde edilir. Bu haritaya göre Kara Bulut bölgesi pek çok yaşabilir gezegeni barındırmaktadır, ancak ne var ki özellikle bir tanesi, Xythra ismi verilmiş olan özellikle belirtilmiş ve üzerinde durulmuştur. Burasının o gizemli uygarlığın ana gezegeni olabileceği ve orada müthiş bir bilgi birikiminin bulunabileceği yolundaki şüpheler tüm ırkları hızla harekete geçmeye zorlar. Fakat kimse bu temiz gezegenlerin savaşla yaşanmaz hale gelmesini istemediğinden ırklar arasında yeni bir antlaşma yapılır. Buna göre gezegenlerin üzerinde en iyi koloniyi kuran ve en çok Shrine kontrol eden ırk o gezegenlere sahip olacaktır. Ne var ki bir defa bu yarış başladığında silahların konuşması kaçınılmazdır, en azından savaşın sadece gezegenlerle sınırlı kalması ve tüm galaksiyi sarmaması sağlanmıştır. Eski savaşlarda verilen kayıpları ve ödenen bedelleri kimse unutmadığından bu önemli bir gelişmedir aslında. Kara Bulut sınırlarında başlayan bu yarış adım adım en derinlerde bekleyen Xythra gezegenine doğru sürecektir.



Bitmeyen Savaşlar

Deadlock 2 kesinlikle piyasada bol bulunan Real-time strateji oyunlarından biri değil, eğer böyle bir oyun bekliyorsanız çok yanılırsınız. Command & Conquer klonlarından çok daha karmaşık ve derin bir oyun yapısına sahip, ancak sadece Turn bazlı olduğunu söylemek mümkün değil, koloni yönetimi ve diğer aktiviteler Turn tabanlı olarak tasarlanmış ve her oyuncu sırasıyla hamlesini yapıyor. Fakat belirli bir bölge üzerinde savaş başladığında olaylar Real-time gerçekleşiyor, üstelik bu aşamada sizin birimler üzerindeki kontrolünüz son derece kısıtlı oluyor, buna rağmen zamanı istediğiniz gibi kontrol edebiliyorsunuz. Tabii oyunun hem iyi, hem de zayıf yanları var, ama her şey sırasıyla, önce sistem ihtiyaçlarına bir bakalım. Oyun genel olarak Pentium 100 işlemcili ve 16 MB Ram takılı bir bilgisayarda çalışabiliyor, üstelik pek performans kaybı da olmuyor. İşletim sistemi olarak ise Windows 95 ve Windows NT 4.0 üzerinde çalışabilecek şekilde tasarlanmış, ancak eğer Network ya da Internet üzerinde oynayacaksanız tüm makinelerin doğal olarak aynı işletim sistemine sahip olması gerekiyor. Bunun dışında Windows NT 4.0 kullanıcılarının oyunun en az DirectX 3.0 yazılımına ihtiyaç duyduğunu ve bunu da Service Pack 3 ile sağlayabileceklerini unutmamaları gerekiyor, bu yazılım kitini Microsoft yetkili satıcılarından edinebilirler. Kurulum ve oyun için 6x bir CD sürücü ve Hard Disk üzerinde yaklaşık olarak 80 MB civarında boş alana ihtiyacınız olacak. Tabii multiplayer oyunlar için de hızlı bir modem ve Net bağlantısı gerekeceği unutulmamalı.



Yeni Koloniler

Oyunda tercih edebileceğiniz yedi adet ırk var, bunların dışında iki ırk daha mevcut ancak onlar olaylara çeşitli şekillerde dışarıdan etki ediyorlar. Bunlardan biri Skirineen, geçmişteki büyük galaktik savaşın başlıca sorumluları olan bu ırk şimdi yeniden güçlenmeye çabalıyor, bunun için de karaborsacılık yapıyorlar. Onlardan herkes nefret ettiğinden alışverişte bulunmak çok riskli ve skandal çıkabiliyor, ancak malları ve fiyatları oldukça iyi olduğundan sık sık görüşeceğinize emin olabilirsiniz. Seçebileceğiniz yedi ırktan herbirinin kendilerine has yetenekleri ve zayıflıkları var, bunlar üretimi, savaşı, diplomasiyi ve diğer alanları doğrudan etkiliyor. Oyunda gezegen haritasını bölgelere ayrılmış olarak görüyorsunuz, her bölgenin özellikleri savaş ve üretim stratejilerinizde köklü değişikliklere sebep olabiliyor. Karalarda olduğu gibi okyanuslarda da koloniler kurabiliyorsunuz, tabii belirli teknolojileri elde edince. Oyunu değişik modlarda oynamak mümkün, rasgele bir harita seçebilir, kendiniz bir tane tasarlayabilir, ya da Campaign modunda

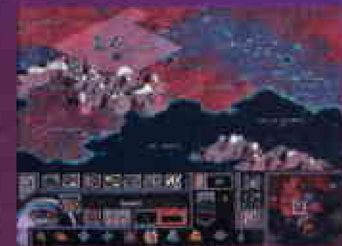
oynayarak senaryoyu takip edebilirsiniz. Haritada yer alan her ırk bir koloni bölgesiyle işe başlıyor, burası Landing olarak biliniyor. Amaç buradan güçlenip diğer bölgelere yayılmak ve bu arada diğer rakiplerden önce davranıp mümkün olduğunca çok Shrine keşfetmek, yalnız hemen söylemeliyim, üç tür Shrine var, büyük, gizli ve denizaltında bulunanlar. Bunları keşfetmek ve kontrol altında tutmak için farklı bölgelerde görev yapabilecek tipte birimlere ihtiyacınız olacaktır, ayrıca her birimin belli bir menzili olduğundan, uzak bölgelere gidebilmek için araya başka yerleşim merkezleri ya da yakıt istasyonları kurmanız gerekecek. Koloni yönetimi her ne kadar karışık gibi görünse de aslında kısa sürede alışmak mümkün. Kolonimizde bina kurabileceğiniz alan oldukça kısıtlı, bazı binaların belirli yerlere kurulmaları ise üretimlerini doğrudan etkiliyor. *Ekranda bulunan bir binaya ya da* yerleşim yapılabilecek toprak parçasına sağ tuşla tıklarsanız ilgili menüye ulaşırsınız. Arabirime alışmak ise biraz daha zaman istiyor. Ekranın altındaki kısım her türlü üretim, yönetim, askeri harekat ve diplomasi konularına hakim olmanızı sağlıyor, hemen her menüde bulunan soru işaretine bastığınızda konuyla ilgili bilgi alabiliyorsunuz, tabii İngilizce olarak.



Eski Düşmanlar

Oyunda koloni yönetimi oldukça detaylı bir planlama gerektiriyor, sadece çiftlik yapıp yiyecek üreterek halkı memnun etmek mümkün değil, vergilerden güvenliğe pek çok konu morali ve dolayısıyla üretimi etkiliyor. Ayrıca diğer ırklarla diplomatik bağların koparılmaması uzun vadede çok önemli. Teknolojik gelişme hem yeni birimlerin üretilmesine ve hem de eskilerin Upgrade edilerek daha da verimli kullanılabilmesine imkan tanıdığından ilk andan itibaren önemle eğilmeyi gerektiren bir konu, yoksa diğer ırklar sizin kolonilerinizle muz cumhuriyeti diye dalga geçerler ve her tür saldırıya da gayet açık olursunuz. İş büyüdükçe her bölgede bulunan yardımcınızı devreye sokarak biraz rahat nefes almanız mümkün olabiliyor, ancak yine de her şeyi sık sık gözden geçirmek çok faydalı oluyor. Eh, buraya kadar her şey iyi hoş, oyunun grafiklerinin ve efektlerinin de fena sayılmadığını söyledikten sonra gelelim ana şikayet konularına, öncelikle şunu sormak istiyorum, yıldızlararası yolculuk yaparak gelip yerleştiğiniz bir gezegende demirden çelik elde etmeyi yeniden keşfetmek (!) için bilimsel araştırma yapmak size de biraz saçma değil mi? Bilimsel araştırma tablosunda buna benzer pek çok saçma madde bulunuyor, belki de programcıların başı ağrıyordu ve bu konuyu fazla düşünemediler, ama çok yazık çünkü oyunun temel noktalarından biri yeni buluşlar yapmak ve kullanmak. Diğer bir konu da arabirim, kötü değil ama çok berbat oyunlarda bile daha temiz ve düzenli olanlarına rastladım. Ayrıca neden üniteleri bu kadar küçük tutarlar hiç anlamam, bari kamerayı daha yakına getirebilme imkanı tanısalardı. Yine bir başka sıkıntı verici durum ırklarla ilgili, eğer bugüne dek Mortal Kombat dışında bir oyun oynamadıysanız bu size pek tuhaf gelmeyecektir, ancak bilen bilir, ırk sınıflandırmaları ve özellikleri Master of Orion 1 ve 2'de karşılaşılanlarla neredeyse aynı, o zamandan beri herkes benzer ırklar tasarlayıp, benzer özellikler veriyor. Hatta teknoloji tablolarını yanyana koyarsanız benzerlikler iyice sırıtıyor. Konu ise aşırı zorlama, gezegenlere zarar gelmesin diye antlaşma imzalayan ırklar niye birbirlerinin kolonilerine süper güçlü anti-madde silahlarıyla saldırırlar anlamam, madem gezegeni temiz istiyorsunuz işinizi yörüngede halledin, sağ kalan inip kolonisini kursun! Kısacası iyi olabilecek kapasiteye sahip bir oyun bu, ama işte o kadar, ne yalan söyleyeyim beni o kadar da sarmadı, fakat Real-time bolluğunda Turn tabanlı arayanları belki memnun eder.

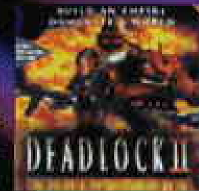








War Lord



LEVEL
KARNESİ

STRATEJİ

Firma: Accolade
Windows 95 ve NT 4.0, Pentium 100,
16 MB RAM, 80 MB HDD, 8X CD ROM



Queen Kimdir Diyenlere...

Ayıptır, günahtır, etmeyin, eylemeyin, bu grup dünya müzik tarihinin en büyük isimlerinden biridir. Yirmi yılı aşkın bir süredir müzik yapıyorlar, gidip biraz adam gibi müzik dinleyin, bu gezegende Tarkan ve Musti dışında da tanınmış (!) müzisyenler (!!!) var. Neyse, dedik ya bu grup yirmi yılı aşkın bir süredir müzik yapıyor diye, tabil bu süre içinde pek çok albüm ve bu albümlerde bulunan parçaları konu alan video clip ürettiler. Günün birinde bazı adamların aklına tutup bu grubun müziklerini konu alan bir oyun yapmak gelmiş. Ya da belki zaten ellerinde bir oyun vardı da, nasıl bunun satışını garanti altına alırız diye düşünüyorlardı, kimbilir? Esasen müzik gruplarının bilgisayar oyunlarına olan ilgisi yeni sayılmaz, hatırladığım kadarıyla Queensryche ve birkaç grup daha benzer ürünlerin piyasaya çıkmasına katkıda bulunmuşlardı. Tabii ben onları oynamadım, ama bunu oynadım. Belki oynamasam daha iyi olabilirdi, yani en azından benim açımdan, çünkü Queen ismi bende her zaman için çok derinden gelen duygusal dalgalanmalara sebep olmuştur. Dinlemiş olanlarınız bilirler, 'Show Must Go On' ya da 'Who Wants To Live Forever' gibi sağlam ve ağır parçalar insanı alıp götürüverir. Eh, ne yalan söyleyeyim, doğrusu bu kadar sağlam bir grubun adını taşıyan ve üstelik beş adet tam CD işgal eden bir oyunu karşımda bulunca bir hayli ümitlenmiştim. Aslında hakkını yememek lazım, yapımcıları oyun için bir hayli uğraşmışlar. Fakat konu ve oynanabilirlik açısından öyle çok yüksek bir performans verdiğini söylemek maalesef pek mümkün değil.

Sistem İhtiyaçları

Oyunu çalıştırabilmek için en az Pentium 90 işlemci ve 16 MB RAM gerekiyor. İşletim sistemi olarak ise DOS ve Windows 95 kullanılıyor. Oyun beş adet CD üzerinde geldiğinden kurulum ve çalıştırma için en az 4x hızlı bir CD sürücü ve Hard Disk üzerinde 80 MB kadar boş alan da diğer ihtiyaç duyulan unsurlar. Bununla beraber en az bir Pentium 133 işlemci ve 2 MB ekran kartının yüksek performans alabilmek için tavsiye edildiğini belirtelim. Oyunun en büyük özelliklerinden biri Soundtrack olarak kaydedilmiş müzikleri, tabii bunları duyabilmek için 16 bit ses kartı ve hoparlörlere ihtiyacınız olacağını unutmayın. Oyunda her ne kadar Texture kaplı 3D vektör modeller kullanılmış ise de, 3Dfx ya da benzeri grafik hızlandırıcı ekran kartları için en azından şimdilik bir destek sağlanmamış. İleride bir patch ile bu destek verilir mi bilemiyoruz ama zaten grafikler bu tipten bir yardımcı ekipman olmadan da yeterince etkileyici.

Güzel Grafikler

Oyun konusunu bundan yüz elli yıl sonrasının hayali toplumundan alıyor. Dünya büyük bir ekonomik krizle sarsılmış, sonuçta çıkan karmaşa büyük felaketlere yol açmıştır. Felaketlerden kurtulan halkın tamamı büyük yerleşim merkezlerine sığınmış ve buralarda oluşturdukları yeni toplumun ihtiyaçlarını karşılayabilmek amacıyla, kontrolü tamamen elinde tutan dev bir bilgisayar sistemi kurmuşlardır. Kısaca 'EYE' olarak bilinen bu sistemin genel amacı eskiden yapılan hataların tekrarına mani olmaktır. Bu amaçla yapılan sistem zaman içinde insan denen canlının zayıflıklarını gidermek için detaylı bir planı uygulamaya koyar. Bu plana göre başta müzik olmak üzere tüm serbest duygu ve düşünceleri uyaran faktörler ortadan kaldırılacaktır. Buna karşı gelenler ise hain ilan edililer ve acımasızca cezalandırılırlar. Verilen ceza genellikle kurbanların ARENA tabir



edilen ve içi katillerle dolu olan bölgeye atılmalarıdır, eğer kurban buradan sağ kurtulabilirse özgür kalacaktır. İşte sizin canlandırdığınız karakter olan Dubroc, bu ortamda yaşayan ve görevi bilgisayar ağını tarayarak hainleri avlamak olan resmi bir ajandır. Ne var ki bir gün ekran başında çalışırken gözden kaçmış bazı arşiv dosyalarını bulur. Bunlar eski bir müzik grubunun -bilin bakalım kim?- besteleridir ve bir şekilde gözden kaçmıştır. Adamımız bunları dinler ve işin kötüsü çok da hoşlanır, bunu bir alışkanlık haline

Queen The Eye

getirir. Tabii bu durum yönetimin gözünden kaçmaz ve sonuçta Dubroc hain damgası yiyerek arenayı boylamaktan kurtulamaz. Eh, gördüğünüz gibi konu pek orijinal değil, ama zaten artık oyun piyasasında orijinal bir fikir bulmak, çölde buzlu su bulmak gibi bir şey, o yüzden fazla şikayet edecek değilim. Beni asıl sıkan konunun işleniş tarzı oldu, nasıl birazdan bu satırlarda, beni izlemeye devam edin!





Peki İçerik?

Dedik ya grafikler ve müzik güzel diye, açalım biraz. Herşeyden önce çevre tasarımı gerçekten oldukça detaylı ve renkli hazırlanmış, oyun zaman zaman aşırı karamsar bir havaya girse de devamlı olarak canlı bir renk armonisi sizi sarıyor. Çevre tasarımında da Queen tarafından hazırlanan clip ve diğer görsel içerikli medyadan etkilenilmiş. Müziklere gelince, Queen tarafından yapılmış bestelerden seçilmiş elliden fazla parça, gerek orijinal halleriyle, gerek de Remix versiyonlarıyla oyun içinde bolca kullanılmış. Peki oyun bu kadar iyiyse ben neden şikayet ediyorum? Basit, her ne kadar oyun ilginç bulmacaları ve bol hareket içermesiyle sağlam bir Adventure olarak tanımlansa da, oyuna giriş anı bence gerçekten kötü seçilmiş. Fazla uzun olmayan bir giriş filminden sonra kendinizi doğrudan arenanın tam ortasında buluyorsunuz. Dört bir yandan üstünüze katiller geliyor, dövüşmeniz ve bu koca bölümü bitirmeniz gerekiyor, tabii ufak bir sorun var, karakter üzerindeki kontrolünüz pek iyi sayılmaz. Hadi kontrol zayıflığını bir yana bırakalım, belki ben oyuna alışmak için fazla vaktim olmadığından zorluk çektim. Zaten ben dövüş oyunlarında da öyle pek başarılı bir adam değilim, ama kaosun lordları aşkına söyleyin, böyle bir oyunu zayıf bir Perfect Weapon kopyası bölümle açmak kimin parlak fikriydi? İlerledikçe durum biraz daha iyiye gidiyor ama her zaman için ilk izlenim çok önemlidir ve bu tarz bir girişin ilk izlenime pozitif katkısı olduğunu söylemek çok zor.



Son Durak...

Şöyle bir toparlarsak, oyunda büyük bir potansiyel olduğunu söylemek yalan olmaz. Ne var ki genel yapı planlanırken büyük hatalar yapılmış. Eğer bu oyunu alırsanız bu büyük ihtimalle Queen aşkına yapılan bir alışveriş olmaktan öteye gitmeyecek, keşke programcılar tüm sermayeyi Queen ismine bağlamamış olsalardı. Belki o zaman oyun gerçek potansiyelini ortaya koyabilirdi. Neyse, bari birkaç güzel haber vermeden yazıyı bitirmeyeyim. Aslında bunları haberlere yazmamız gerekirdi ama bilgiler elimize çok geç ulaştı. Olay şu, bildiğiniz gibi Aral İthalat firması Electronic Arts oyunlarının resmi Türkiye temsilcisi konumunda, haliyle EA tarafından dağıtılan pek çok farklı firmaya ait oyun da Türkiye pazarına girdi. Üstelik bu ay tanıttığımız Croc ve Dark Omen gibi Türkçe kullanma kılavuzu ile orijinal ambalajında. Son olarak yakında Jane's Combat Simulations tarafından piyasaya sürülecek olan F-15 isimli uçuş simülasyonu da bu şekilde piyasaya çıkacak. Eğer herhangi bir uçuş oyununda deneme-yanılma metoduyla kumanda tuşlarını aradıysanız ki ben çoook yaptım, bunun iyi bir haber olduğundan şüphe duymazsınız. Bakalım, görünen o ki Türkiye oyun piyasası gelişmeye ve şenlenmeye devam ediyor.

Storm Guard

LEVEL KARNESİ

ACTION-ADVENTURE

ARAL İTHALAT LTD
Tel: (212) 659 26 73
Firma: Electronic Arts
DOS ve Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 80 MB HDD, 4X CD ROM

grand theft auto

Suç Üzerine Bir Oyun

Tanrım, ne kadar kısır bir dönem geçiriyoruz! Piyasada şöyle ağız tadıyla alıp gözlerimiz pörtleyene dek oynayacağımız, lime lime ederek inceleyeceğimiz oyunlar bulabilmek için kendimizi parçaladık. Dergide son zamanların en yaygın lafları 'Hiç yeni oyun yok mu yaa?' ve de 'Abi bu da 3Dfx ekran kartı istiyor!' olarak yapıştı kaldı ağzımıza. Tabii bu aylar tüm dünyada okulların en sıkı olduğu zaman, o yüzden oyun üreticileri satışa hazır durumda ki oyunlarını bile, yeni yıl ve yaz tatili alışveriş çılgınlığı dönemlerine saklama yöntemi gereğince çamura yatıp piyasaya sürmüyorlar. 3Dfx konusuna ise hiç girmesek çok daha iyi ederiz, çünkü lafın dibi gelmez. Gelelim Grand Theft Auto isimli şu oyuna, piyasada çok yeni bir oyun ama özellikle Cheat hattımıza gelen telefonlardan pek çok kişinin şimdiden oyunu aldığı belli, eh hala almamış olanlarınıza da biz tanıtalım gidip bir baksınlar.

Ama Hangi Suç?

Aklınıza hangisi gelirse, esasen oyun gayet açık şekilde başta Amerika olmak üzere çoğu ülkede artık iyice yerleşen organize çetelerin ve onların adına sokaklarda suç işleyen ayakçıların yaşamını konu alıyor desek yalan olur mu, tabii ki olmaz! Hani şu filmlerde görüp özendiğiniz çılgın takipler, silahlı çatışmalar, telefon kulübeleri arasında koşuşturmalar, araba hırsızlıkları, kaldırıma çıkıp yaya ezmeler ve daha niceleri bu oyunun detaylarını oluşturuyor. Daha açıkça söylemek gerek değil mi, o zaman şunu dinleyin bakalım. Bak adamım, şehre yeni geldiğini biliyorum, burada herkes bir yukarıdakine çalışır ve haracını aksatanın ya da kazık atmaya kalkanın hesabını görür, biletini keseriz! Şimdi, sen benim için çalışacaksın, sokaklarda dolaşan ve adıma iş bitiren bir sürü adamım var. Biz haberleşmek için telefon kulübelerini, mesaj cihazlarını ve cep telefonlarını kullanırız, birileri beni arayıp iş verir, ben sana söylerim, sen yaparsın, komisyonunu alırsın. Beceremezsen boğazında bir kulağından diğerine geniş bir havalandırma kanalı açarım, ya da işverenler açar, ya da polis açar, ya da temizlemeye gittiğin adamlar açar, ya da sırayla hepimiz açarız.

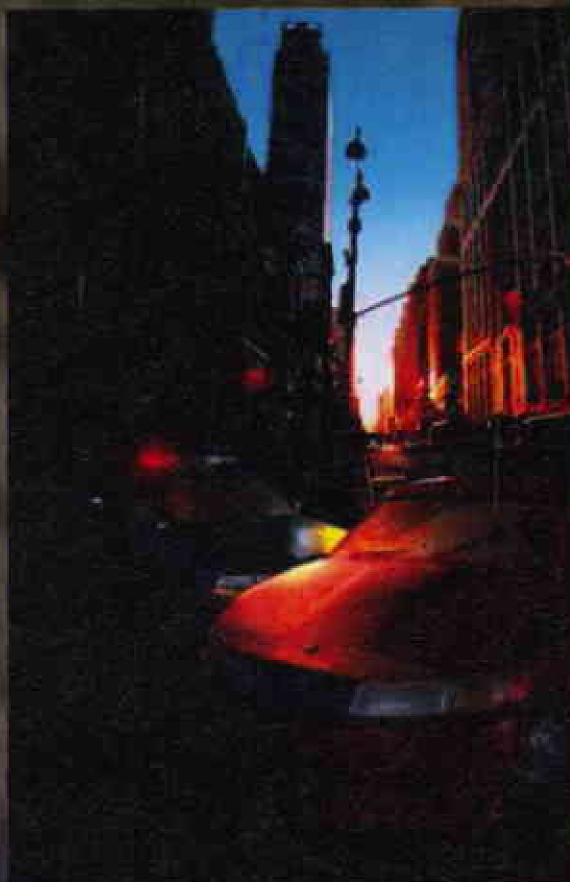
Biliyorum en altta olmak canını sıkıyor, ama bir şey söyliyim mi, umurumda bile değilsin! Eğer daha yukarılara tırmanmak istiyorsan kendini ispat etmen gerek, dışarıda on papel için yedi sülalesini doğramış bir sürü serseri var ve onları aşmanın iki yolu var, ya gözlerine girersin, ya da üstlerine basıp geçersin! Şimdi, o nazik poponu büromdan çıkar ve gidip benden telefon bekle, toz ol!

Sadece Amerika'da mı?

Tabii ki hayır, bu olaylar insanoğlunun ayak bastığı her yerde aynıdır, birileri kanun yapar, birileri onları çiğner, geri kalanlar da bu rezil gezegene barış ve huzur ne zaman gelecek diye ağlaşıp dururlar. Başınıza gelene dek tüm bunların sadece filmlerde olduğunu sanarak yaşarsınız, ama bu pislik klozetinizden kapınızın önüne dek her yere bulaşır, temizlemek ise asla mümkün değildir. Ben de Amerikan filmlerinde gördüklerimi yapmak istiyorum diyenlerinize işte fırsat, bu oyun sayesinde oturduğunuz yerden kabarık bir sanal sabıka kaydı edinmeniz mümkün, ama unutmayın gerçek hayatta asla ikinci bir hakkınız olmaz. Tüm gezegendeki adli tıp morgları tersini sanan salakların cesetleriyle doludur.

Oyun Değil!

Sadece sokağa çıkıp etrafa ateş açmak bu oyunun dibini görmeye yetmez, ne zaman sessiz kalacağınızı bilmeli ve mümkün olduğunca bir vampir kadar sessiz, bir engerek yılanı kadar hızlı olmalısınız. Tıpkı gerçek



hayat gibi, sokaklarda dolaşırken ekranda beliren mesajları izlemeniz lazım, bunlar size bol para ve ün kazandıracak, ayrıca burnunuzu her tür belaya sokmanızı sağlayacak. Oyunun başında bir karakter seçiyorsunuz ama ne olduğu fazla önemli değil, maksat tip seçmek olsun. İşiniz genelde sürücülük yapmak, kendinizi ve şehri tepeden izliyorsunuz. Tabi kullanacağınız araçlar kendi malınız değil, onları ya çalıyorsunuz, ya da bir iş için özel olarak hazırlanmış araçları belirli yerlerden alıp kullanıyorsunuz. Ekranda dikkatinizi çekecek ilk şey ortadaki ok işareti, bu sizi geçerli hedefinize götürecek, ancak size sadece yönü gösteriyor, oraya giden doğru rotayı bulmak size kalmış. Etrafta yakıt tankerinden spor motosikletlere dek pek çok çalınmaya müsait araç var, hatta isterseniz polis aracını yürütüp sirenleri çala çala bile seyahat edebilirsiniz, ama bu duruma polis herhalde alkış tutmaz. Ne, tanrım, şu kadarcık bile İngilizce bilmiyor musunuz? O zaman siz de diğer dillerden birini seçin, ama sonuçta sadece Türkçe biliyorum diyorsanız, o zaman görevleri anlamanız çok zor demektir ve bu oyunda skor kaydedebilmek için görev tamamlamak şart, yoksa bölüm geçmeyi unutun.

Sokaklar Affetmez!

Altın kural, polisin dikkatini çekmeyin, tabii polis karakolunu bomba yüklü kamyonla havaya uçurmak ya da çalıntı bir taksiyle banka soyguncularını kaçırmak bu işi biraz imkansız kılıyor ama yine de bu bir altın kural, uymaya çalışsanız iyi olur. Peki yakalanırsanız ne olur? Polis sizi ya tutuklayıp hapse, ya da vurup hastaneye postalar, bu da sınırlı haklarınızdan birinin yitmesi demektir. Takip edilirken ana yollardan uzak durun ve çatısında Auto yazan barakaları arayın, buralar plakanızı ve araç rengini değiştirip polisi ekmenizi sağlıyor. Onları ekmenin bir diğer yolu da elinizdeki işi başarıyla bitirmek, çalıştığınız adamlar izinizi kaybettirmenizi sağlıyorlar. Eğer sıkışırsanız tıpkı diğer tiplere yaptığınız gibi araçlarını patlatabilir, onları ezebilir ya da vurabilirsiniz. Üstelik bu size bayağı puan kazandırır ama şehirdeki tüm polisler işlerini bırakıp peşinize düşer. Peşinizde ne kadar polis olduğunu ekranın tepesinde beliren polis kafalarının sayısından anlayabilirsiniz, ne kadar polis varsa kaçma şansınız o kadar az demektir. Şehirde turlarken değişik semtlere girdiğinizde ekranın ortasında adı belirir, polis genelde ana yolları ve bu geçiş noktalarını kesmeyi sever, arka sokaklardan ise uzak dururlar.

Zor Oyun, Zor!

Şöyle bir gözden geçirelim, elimizde bol miktar suç işlediğiniz bir oyun var, suç işlemek basit gibi görünse de bu oyunu oynarken bazen namusunuzla para kazanmanın çok daha kolay olduğu hissine kapılıyorsunuz. Bu bölümü geçmek kolay değil, üstelik bir sürü bölüm var. Hedef skora ulaştığınız zaman bölüm geçiyorsunuz, skor artırmak için ise her türlü suçu işlemeniz gerekir. Yayaları ezmek az skor verir ama kendi hesabınıza birkaç araba çalıp limanlarda ya da başka bölgelerde mesken tutmuş hurdacılara satmak işinizi daha kolay kılacaktır. Etrafta bulunan sandıkları kırmak ise size cephane ve benzeri teçhizatı verir, büyük "i" harfi şeklinde olan ikonlar ise oyun hakkında ipuçları sağlar. Oyun içinde klavyenin üst kısmındaki "F" tuşlarını kullanarak pek çok bilgiyi görebilir ve ekran çözünürlüğünü ayarlayabilirsiniz. Oyun 3Dfx ekran kartlarına da destek verebilmesine rağmen genel de çalışmak için aşırı güçlü bir sistem gerektirmiyor. Müzikler ise fena sayılmaz ve ses efektleriyle birleştiğinde oyuna ayrı bir hava veriyor. Peki, tüm bunlar iyi hoş ama bu oyun ahlaki açıdan bizleri nereye getiriyor? Bilgisayar oyunlarında şiddet zaten tartışılıyordu, ama ya açıkça suç işlemek, polis vurmak ve kısaca kanuna karşı gelmek? Bu uzun bir tartışma konusudur, ama ben sadece kendi fikrimi söyleyeyim, eğer aile ve toplum çocukluğundan itibaren bireye sahip çıkmaz, sevgi ve saygının karşılıklı erdemler olduğunu farkettiremezse, dikkat edin öğretmek değil farkettirmek diyorum, o birey toplum düşmanı olmaya mahkumdur. Ne kanunlar ne de başka bir kurum bunu tek başına engelleyemez, bu durumda tek başına TV dizilerine ya da bilgisayar oyunlarına suçu yıkmanın ne bir anlamı, ne de kimseye bir faydası vardır.

Chainsaw Charlie



LEVEL KARNESİ

ACTION

Firma: DMA Dezing
DOS ve Windows 95, 486 DX4/100,
16 MB RAM, 80 MB HDD





DOGDAY



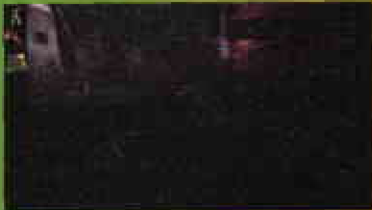






Hev, Hev, Hev, Hırrr!

Her köpeğin bir günü vardır, ya da gün ola devran döne, ne farkeder? Son zamanlarda şöyle sağlam bir ikon Adventure bulamadım, dönüp dolaşıp Lighthouse ya da Atlantis'i bir daha bitiriyorum diyorsanız, işte size ilaç getirdim, Dogday! Ne, ne demek istiyorsunuz, oyunda canlandırdığınız karakterin dört patisi ve bir kuyruğu varsa ne olmuş yani, köpek sevmez misiniz yoksa? Kaldı ki bu oyunda herkes dört ayaklı, o yüzden köpek muamelesi görmekten şikayetçi olmanıza hiç gerek yok, hı ha ha ha haaa! Unutmadan, havlayan köpek ısırmaz sözünü unutun, o sözü son tekrarlayan arkadaş şu anda kuduz tedavisi görüyor ve söylediğine göre kopardığım parçaları yerine dikmek mümkün olmamış, auuuuuu! Neyse, ne diyordum, ha evet Dogday, aslında ilk başta pek gözüm tutmadı, belki herşeyi siyah beyaz gördüğüm içindir, ama bence esas sebep yapımcı firmanın pek tanınmamış olmasıydı. Avusturalya'dan EYST Pty Ltd. adını daha önce duyanınız var mı, yüksek sesle bağırarak söylemeyi bir deneyin, tahmin etmiştim. Fakat oyunu biraz oynayınca ne denli yanıldığımı anladım, ben pek yanılmam, hislerim bayağı gelişmiştir, oyun gerçekten iyi. Anlaşılan birileri bu oyunu yapabilmek için bir hayli ter dökmüş. Peki konu ne, nerede geçiyor, ben kimim, burası hangi cehennemin dibi? Sen bir köpeksin dostum, gerçekten, hem de köpekoğlu köpek! Kaçınılmaz bir şey tabii, çünkü yaşadığınız dünya köpeklerin dünyası, aslında herhangi bir şehrin arka sokaklarından farkı yok, ama burada herkes köpek!







Hov, Hav, Hav, Auuu, Hırrr!

Sen kimsin, bir kaçak! Oldukça başarılı bir suikastı kılpayı atlattın, Chegga'nın adamları az kaldı seni gökteki büyük kulübeye postalıyordu, ama hala işler düzelmiş değil. Eğer bir an önce şehri terketmezsen sonuçta izini bulacaklar, o zaman ya hapise gidersin, ya da....

Ama bu lanet şehirden nasıl çıkacaksın, polisler her yerde seni arıyor, belki de şu esrarengiz CATS çetesinden yardım istemek iyi bir fikir olabilir. Tabii bu o kadar kolay olmayacak, neden onlara esrarengiz dendiğini bir düşün bakalım, yerlerini bulmak için biraz uğraşmak gerek. Şimdi hemen şunun altını çizeyim, bu oyunda karşılaşacağınız bilmeceler öyle öküz altında buzağı aramanızı gerektirecek cinsten değil, yani biraz mantık kullanmak yeterli, tabii köpek mantığı, hırf, hırf, hırf! Ne yani hiç dedektif filmi seyretmedin mi, oradaki numaraları aynen yap gitsin, farkındayım, yaşlı köpeğe yeni numara öğretmek zordur tabii!

Auuuuuu, He, He, He!

Oyunu oynarken bir el, pardon, köpek patisi ikonu kullanıyorsun ve sadece Mouse yeterli. İkon gidebileceğin yönlerde, yapabileceğin işlerde ve alabileceğin nesnelerde şekil değiştiriyor. Ekranın solunda ise envanterindeki nesneleri görüyorsun, bunları tutup sürükleyip ekrandaki yerlere bırakarak kullanıyorsun, baltayı tahta kapıya sürüklemek, ya da köpek şarabını sokaktaki ayyaşa sürüklemek gibi. İşte bu kadar basit, eğer ekrana sağ tuşla tıklarsan oyunu kaydetmeni ve diğer ayarları yapmanı sağlayan basit bir menü çıkar, eşek değilsin ya anladın işte, köpeklik etme, hır, hır, hır! Peki grafikler nasıl, atmosfer nasıl, kemikler güzel mi? Beklediğimden çok daha iyi, özellikle yoğun karamsar bir atmosfer var, fakat aralara bolca espri serpiştirilmiş, tabii onlarda bu havaya uygun. Özellikle oyunun akışı bazen stres verici olabiliyor, bir yanlış hareket ve güm! Ama asla ölmek ya da baştan başlamak gibi bir durum yok, o yüzden asla sıkılmıyor ve aynı yeri elli bin defa tekrar etmek zorunda kalmıyorsun. Arf, doğrusu hayli iyi bir oyun bu, övgüye değer bir çalışma, o yüzden alın ve oynayın. Eh, bir köpek hayattan daha ne ister ki, belki de daha az pire ve iri bir kemik, ah evet işte bu iyi olurdu!

Mad Dog



LEVEL KARNESİ

ADVENTURE

Firma: EYST Pty Ltd.
Windows 95, Pentium 100,
16 MB RAM, 40 MB HDD,
4X CD ROM Directx 5.0





UPRISING

Katıl veya öl



Güzel bir günün akşamından hepinize merhaba. İnanın şu güneşli bir pazar gününden sonra evine dönüp bilgisayarın başına çökmek kadar zor bir şey yok, ama ne yapalım. Sizlerin uğruna canım feda olsun. Hem ayrıca, beslemem gereken üç balığım, bir kuşum, bir de başımın belası var.

Eveet, bakalım sırada hangi CD varmış. F15 CD'si minik(!) bir ameliyat geçirdiğinden, onu bir kenara koyuyoruz, ve bakıyoruuuzzz... Bu da ne? Uprising mi? Valla hiç duymamıştım, şunu bir yükleyek de bakak...

Yaklaşık 12 saat sonra ....

- Sinan hadi , treni kaçıracaksın.

- Ne treni, ben kimim, tren kim? EYVAH gene saldırıyorlar....

- Sen iyi misin?

- İyi miyim? İYİ MİYİM? Daha ele geçirmem gereken üç üs var, elimdekilere vızır vızır saldırıyorlar, ben ölmek üzereyim, sen de kalkmış bana "iyi misin" diye soruyorsun.

- Sen gene kafayı



yedin, seni kendinle yalnız bırakıyorum, ne halin varsa gör...

- Güle bye, giderken ışığı da söndür, ben şimdi kalkıp düğmeye kadar gitmiim. Haa, çayın da altını yak, ayrıca bakkala uğra ekmek al, gazete de al. Haaa , bi de...

- Hay ben senin . . .

Deli bir oyun buuum

İnsanın ummadığı taş baş yarar derler. Aynı şey bilgisayar oyun piyasasında da geçerli, ama tersten. Bazen hiç reklamı yapılmamış, ismi duyulmamış bir oyun çıkıp piyasanın altını üstüne getirebiliyor. Yakın tarihten örnek isterseniz: Bakınız Fallout. Bilgisayarcımdan aldığım beş-altı oyunun arasına sıkışmış olan bu oyun, halen oynamakta olduğum (alalı 6 ay oldu) ve bitirdikten sonra tekrar tekrar döneceğim yegane oyundur. Tabii Fallout'un nasıl bir oyun olduğunu öğrenenler, arkadaşlarına, tanıdıklarına yaydılar ve oyun piyasada hak kettiği yere geldi. Her oyun bu kadar şanslı değil, yeni gelen onlarca CD'nin arasında kaynayan kaç tane iyi oyun var kimbilir.. İşte bunlardan birisi de Uprising.

Benim her zaman düşünü kurduğum, ama bir türlü yapılamayan türde bir oyun: REAL TIME STRATEJİ-SİMULASYON. Nasıl oluyor da oluyor demeyin, adamlar yapmış işte. Bizim görevimiz de oyunu ıcığına kadar size açıklamak.

Yönettiğiniz araç Wraith adlı, son derece gelişmiş silahlara sahip bir tank, daha doğrusu mobil komuta merkezi. Sabit olarak bir çift lazer topunun yanısıra, bir çok çeşit silahla donatılabiliyor. Üretim ise belli merkezlerde yapılıyor. Bu merkezlerin adı Hot-Zone. Bir merkeze kurabileceğiniz fabrika sayısı sınırlı, bu yüzden seçiminizi yaparken ihtiyacınızı gözönünde bulundurmanız gerekiyor. Üretim merkezlerini ele geçirmek için, üzerinde düşmana ait hiçbir binanın olmaması gerekir. Merkezin bir yerindeki yuvarlağın üzerine gelip (kenarlarında claim yazar) F9'a basarak kendi üssünüzü çağırın. Yörüngedeki ana gemiden gönderilen ana binanızın (citadel) tam olarak faaliyete geçmesi





belli bir süre alıyor ve bu süre içinde tamamen savunmasız kalıyor. Bu yüzden onu sizin korumanız veya F5 ile sabit lazer topu, F6 ile SAM rampası kurmanız gerekir. Bunların sayısı ise her üretim merkezi için maksimum, üç tanedir. Citadel çalışmaya başladıktan sonra artık onu korumanız gerekmez, çünkü üzerindeki hayvani plazma toplarıyla kendi kendisini gayet güzel koruyabilir. Eğer Citadel'in toplarını yönetmek isterseniz F12'ye basmanız yeterli. Üretim merkezine bir bina yapmak için O'ya basıp harita görüntüsüne geçmeli ve sol alttaki binalardan istediğinizi seçmelisiniz. O anda bulunduğunuz merkezdeki binalar ve durumları sağ üstte görülebilir. Buradan binaların satış ve tamirat işlemlerini de yapabilirsiniz.

Bir merkeze kurabileceğiniz binaların arasında şunları sayabiliriz :

Citadel: İşte ana binanız, gözünüzün nuru, kocaman toplarıyla dostlara güven, düşmana korku salan koruma kuleniz. Tabii bundan her düşman üssünde de birer tane olduğunu söylemeden geçemeyeceğim. Bir üretim merkezine herhangi bir bina kurmadan önce mutlaka Citadel kurmalısınız. Yalnız bunun yapım emrini verdikten sonra üsten biraz uzaklaşsanız iyi olur, yoksa kafanıza düşebilir, bu da canınızı fena halde yakar (binalar uzaydaki ana gemiden hava yoluyla gönderiliyor da..)

Barracks: Standart askerlerinizin üretildiği yer. Askerlerinizin ne saldırı, ne de savunma açısından diğer araçlara karşı şansları yok. Ama en büyük avantajları düşman binalarını sabote edebilmeleri. Bina yıkımında bombardıman uçaklarından sonra en büyük yardımcılarınız.

Power Building: Uprising'de para yok. Sadece birliklerinizi savaş alanını çeşitli bölgelerine ışınlarken enerji kullanıyorsunuz. Enerjiyi ise işte bu binalar sağlıyor.

Tank Factory: Yegane yer saldırı biriminiz olan tankları buradan üretiyorsunuz. Tanklar özellikle 2. teknoloji seviyesinden sonra tehlikeli olmaya başlıyorlar.

AAV Factory: Hava saldırı uçaklarınızın üretildiği mekan. Bu saldırı uçakları genel olarak savunma amaçlı oldukları halde yer birlikleriyle birlikte kullanıldığında etkili saldırı birimleri olarak da kullanılabilirler.

Bomber Factory: Düşman binalarını yıkmanın en kısa ve öz yolu, tepelerine atılacak üç adet tahrip gücü yüksek bombadır. Bu bombaları da işte bu uçaklar taşıyor. En büyük dezavantajları hız bakımından kaplumbağadan biraz hallice olmaları ve bazen hedefi ıskalayıp sizi canı yanmış ve kızgın düşmanla karşı karşıya bırakmaları.

K-Sat: Savunma amaçlı binaların şahı. Bir enerji dalgası yayarak yakın çevredeki herkesi kömüre çevirir. Yalnız kullanması size biraz tuzluya patlar, çünkü tek bir atışı 900 enerji birimidir.



Gun Turret: Sabit savunma kulesi. Citadel kadar güçlü değildir, ama Citadel kendisine çok yakın birimlere ateş edemediğinden, yanına bir tane dikmeniz faydalı olacaktır.

SAM Site: Hava saldırılarına, özellikle de düşman bombardımanına karşı her üssünüzde mutlaka bir tane bulunsun. En son saydığım iki binadan her üssünüze en fazla üç tane kurabilirsiniz, ama bunlar diğer binalar gibi yer kaplamazlar. Üssün içine veya yakın bir yerinde istediğiniz bir yere kurabilirsiniz.

Yukarıdaki binaların yanısıra, bunların destek binaları da vardır. Destek binalarını kurabilmek için aynı tür binadan iki adet kurmuş olmanız gerekir. Mesela bir tek bombardıman uçağı fabrikanız varsa, bir yere saldırdıktan sonra bir süre (yukarıdaki çizgi dolana kadar) beklemeniz gerekir. Destek binasını kurduğunuzda ise arka arkaya üç bombardıman saldırısı yapabilirsiniz. Düşmana ağır kayıplar vermenin en iyi yolu budur.





Para yoksa, düdük de yok

Yeni bir bölüme başlamadan önce karşınıza gelen ekrandan Wraith'in şasesini (kaporta diyesim var ama...) ve bütün silahlarını geliştirebilirsiniz. Bunun için istediğiniz silah sistemini seçin ve ortadaki düğmeyi Upgrade konumuna getirip Buy deyin. Tabii bir şey buy'abilmek için önce Money kazanmanız gerekir. Para kazanmanın tek yolu da gezegende size verilen görevleri başarıyla bitirip bölümleri geçmektir. Oyunda ilerlemek için illa da bütün gezegenleri ele geçirmeniz gerekmiyor, ama ne kadar çok gezegen alırsanız, o kadar zengin olursunuz. Bu ekrandan göreve gideceğiniz gezegene teknoloji robotu denilen bir mahlukat gönderip, düşmanınızın elindeki teknolojiyi öğrenebilir, casus gönderip önemli noktalara destek birlikleri bırakmasını ve görev hakkında daha detaylı bilgi bulmasını sağlayabilirsiniz.

Teknoloji ekranında bir sonraki görev için alabileceğiniz şeyler üç kategoriye ayrılmıştır.

Wraith Technology: Tankınıza yeni kaporta (...dedim işte) ve silah alabilirsiniz. Size tavsiyem en yakın zamanda Cupid missile ve Upgrade'lerini almanızdır.

General Technology: Sadece sizin tankınız değil, oyundaki diğer araçlar da teknolojik olarak gelişecektir. Buradan fabrikalarınızın üreteceği birimlerin teknoloji seviyesini yükseltebilirsiniz. Mesela ikinci seviye bir tank her zaman için iki tane birinci seviye tanka bedeldir.

Mission Support: Oyun sırasında göreceğiniz gibi zırt pırt uzaydan kafanıza kutular düşecektir. Bunlar ana gemidekilerin işinize yarayacağını düşünüp kafalarına göre size yakın

bir bölgeye attıkları yardımcı birimlerdir. Bölüme başlarken elinizde ne üs, ne de başka bir birlik olmadığından özellikle zor görevlerde yanınıza birkaç bomber ve tank almayı ihmal etmeyin.

Oyun sırasında kafanıza atılacak olan kutuların içindekini üzerlerindeki işaretten anlayabilirsiniz:

Yumruk: Ürettiklerinizin dışında, herhangi bir birlik tipinden kullanabilme hakkı. Belli bir sınır olmadığından gördüğünüz yerde alın.

İngiliz Anahtarı: Süper zekamı kullanarak gördüm ki, bu aleti aldığınızda sol alttaki hasar göstergeniz normale dönüyor. Haa, demek ki neymiş, alet tamir ediyormuş...

Z (Enerji): Gezegendeki enerji sınırsız değil. Eğer enerji biter de göreviniz bitmezse, ya elinizdeki fazla birlikleri satacaksınız (del) ya da yukarıdaki dostlarımızın akıl edip de bundan atmaları için dua edeceksiniz.

Bomba: Tankınıza yüklü olan silahları full yapar.

Artı: Ekstra hak.

Hiç kimse tutamaz beni, tavsiye ederim ben...

✔ Gezegenlerdeki tek düşmanınız imparatorluk değil. O gezegene önceden gelip yerleşmiş olan yerliler de sizin gezegene tek başınıza sahip olma fikrinizden hoşlanmayacaklardır. Eğer ateş etmezlerse siz de bulaşmayın, ama ederlerse verin ağızlarının payını.

• Düşman üssüne bombardıman uçağı göndermeden önce bütün SAM bataryalarını yokedin. Eğer üs içeriye giremeyecek kadar iyi korunuyorsa, bombardıman uçağının yaklaştığını haritadan görüp, sesini de duyunca, ortalığa birkaç tane AAV salın. Hava savunması bunlarla ilgileneceğinden bombardıman uçakları işlerini kolaylıkla görecektir.

✔ Hasar gören Wraith'i en yakın üsse götürüp, üssün merkezi olan o yuvarlak yere parkedin. Burada F'ye basarsanız tankınız tamir olur, biraz beklerseniz de bütün silahlarınız dolar.

✔ Düşman da birliklerini sizin gibi ışınlayarak hareket ettirdiğinden, hiç beklemediğiniz bir anda pusuya düşürülebilirsiniz. Bana çok oldu, sakin sakin düşman üssünün güneyindeki kanyonda ilerlerken önümde ve arkamda üç tank sekiz de asker peydahlandı. Bu gibi durumlarda elinizdeki bütün birlikleri yanınıza çağırın ve bütün gücünüzle ateş açıp savunmayı yarın. Çağırdığınız birlikler düşmanı oyalarken siz sıvışın, ne de can tatlı...

✔ Ölmek üzere olan veya artık işinize yaramayan araçları ve fabrikaları nişan alıp DEL'e basarak tekrar enerji haline getirebilirsiniz. Zaman iktisat zamanı.

✔ Özellikle stratejik bölgelerde olan üsler düşman tarafından sık sık baskına uğruyor. Buralara Gun Turret ve SAM site yapmak da genellikle sökmüyor. Böyle önemli üslere üç adet AAV (hava savunması) üç tank ve iki asker birliği bırakırsanız en azından sonraki üç saldırıda başınız ağrımaz.

✔ Düşman binalarına askerlerle saldırmayın. Hem uzun sürüyor, hem de bombayı yerleştirirken kabak gibi ortada kaldıklarından kolayca avlanıyorlar. Her zaman bombardıman uçaklarına ağırlık verin ve en yakın zamanda destek binasını da kurup düşmana kök söktürün.

✔ Bazen savaşlar o kadar kalabalıklaşıyor ki, benim 3Dfx kartı bile zorlanıyor (evet, burjuvayım, size ne?) bu gibi durumlarda Options'dan Horizon View'ı düşürün. Ortalık sakinleşince tekrar açarsınız.



Uprising uzun süredir oynadığım en değişik oyunlardan biri. Yalnız en kötü yanı sürekli oynanması halinde sıkıyor. Ve savaşlar sayesinde bir strateji simülasyondan çok Arcade oyununa dönüşebiliyor. Ama insanı öldürecek kadar hızlı bir savaş atmosferi sağladığı kesin. İnsanlar bağırıyor, uçaklar düşüyor, tanklar patlıyor ve bütün bunların ortasında siz tankınızın içinde oturmuş sağa sola emirler yağdırıyorsunuz. Özellikle 3Dfx kartı sahiplerinin kaçırmaması gereken bir oyun.

Klavye Kontrolleri :

İleri Geri Hareket: Aşağı-yukarı ok tuşları
Sağ Sol Hareket: Ctrl ve 0
Sağa sola kayma: Sağ-sol ok tuşları
Silah seçimi: Ğ ve Ü
Tamirat: F (üsteyken)
Güç yönlendirme: C
Citadel'i çağırma: F9
Asker, Tank, AAV, Bomber, Turret, SAM, K-Sat: F1-F2-F3-F4-F5-F6-F7
Uydu görüntüsü: O
Citadel görüntüsü: F12
Namlu ve silah kilitleme: L, G
Obje kamerası: K
Silah menüsü: Sol CTRL

Sinan AKKOL

UPRISING
JOIN OR DIE

LEVEL KARNESİ
STRATEJİ-SİMÜLASYON

Firma: Cyclone Studios
Windows 95, Pentium 90,
16 MB RAM, 100 MB HDD, 3Dfx Destekliyor





Precision Racing™ Indy Car Simulator

PUSH THE LIMITS OF RACING REALITY

Yarış gerçekçiliğini yaşayın



Pazar günü yağış beklenmiyor. Hava sıcaklığının ise 23 derece civarında olacağı hesaplanıyordu. Zemin yarış için hazırdı. Cumartesi günü yapılan sıralama turlarında en iyi zamanı yapmış, yarışa birinci sırada başlama hakkını kazanmıştım. Mühendisler bütün gece çalışıp arabayı hazırlamışlar, bense uykumu çok iyi almıştım. Isınma turlarında o sesi duyana kadar hiç sorun çıkmamıştı: "Oğlum! Hadi uyan artık"

Şu ana kadar Indy Car tutkumu bilgisayarda gidermeye çalışıyordum. Gerçi bundan sonra da bilgisayar oyunları ile gidermeye çalışacağım. Şu ana kadar bir çok Indy Car yarışı oynadım, bunlardan en iyisi de Indy Car Racing (Papyrus) idi. Ama bunların hiç biri bana o araba, o yarış havasını veremedi. Hep bir şey eksikti ve bu eksiklik hiç bir oyunda giderilmiyordu ve ne yazıktı ki elimdekilerle yetinmek zorundaydım.

Microsoft (Hani şu Windows 95 falan var ya) tarafından Indy Car Simülatorü çıkarılacağını duyduğum zaman rüyalarım kabusa dönüştü. Hayır olamazdı oraya buraya tıkarak araba kullanamazdım hele Indy Car yarışı hiç oynamazdım. Oyunu gördüğüm zaman ise kabuslarım yavaş yavaş yumuşamaya başladı. En azından hiç bir yere tıklamam yolunda bir mesaj çıkmıyordu. Tetikteydim, her an her şey olabilir diye düşünüyordum ama hiç bir şey olmadı. Microsoft Age Of Empires ile yürümeye başladığı bu yolda, doğru yönde yürüyordu.



Motorları çalıştırın...

Açılış ekranında sürücü ismini girdikten sonra Quick Race ve Races seçeneklerinden birini işaretleyerek yarışa başlayabilirsiniz. Quick Race'i seçtiğiniz zaman driver, pist ve başlama sırası rasgele atanıyor. Ama Configure penceresinden seçiminizi isteğiniz doğrultusunda yapabilirsiniz. Şu ana kadar bir sürüş okulu aradınız ve bulamadınız. İşte size bir şans Racing School. Belki araba yarışlarında yenisiniz ve yarış arabası kullanma konusunda kafanızda sorular var. Belki de günlük hayatınızda iyi bir şoförsünüz ve günlük kullanımla araba yarışı kullanımı arasındaki farkları görmek istiyorsunuz. Yarış konusunda profesyonel yarışçılar ve mühendisler tarafından hazırlanan yarış okulunda araba dinamiği ve sürüş teknikleri konusunda faydalı bilgiler bulabilirsiniz. Okul sonunda sorunun sizden mi yoksa arabadan mı kaynaklandığını anlayabilecek duruma geleceksiniz. Eee tabii ki derslerinizi günlük çalışır ve ödevlerinizi zamanında yaparsınız.

...ve içinizdeki trafik canavarını salın

Oyunun ana menüsünde dört seçeneğiniz var. Bunlar Drivers, Tracks, Garage, Multiplayer ve Races. 1997 senesi baz alınarak hazırlanmış oyunda 17 takım ve 26 yarışçı seçeneği mevcut. Drivers penceresinden takımınızı ve sürücünüzü seçebilirsiniz.



Unutmayın sürücülerin ve takımların başarısı farklıdır. Bu durumda en iyi sürücü ve takımı seçebilmek için yapmamız gereken Driver Info düğmesine tıklamak olacaktır. Burada sürücünün geçen son beş senelik başarılarını görebilirsiniz. Driving Aids penceresinde ise yarış zorluk derecesi (prof. Vs.) ve yarış özelliklerini ayarlayabilirsiniz.

Ortaya kolayından bir pist çek usta

Tracks penceresinden 1997 yarış takviminde bulunan pistlerden birini seçebilirsiniz. Görerek tabii. Track Info bölümünde ise piste ait başlama noktası, tehlikeli yerler gibi bilgileri harita üzerinde görebilirsiniz. Pist üzerinde dolaşmak ve sürüş bilgileri almak için Track Tour seçeneğine tıklamanız yeterli olacaktır. Sürücülerin pistteki başlama konumlarını da bu pencereden görebilirsiniz. Sezon yarışlarında 1997 yarış takvimi baz alınarak pistlere sırasıyla geçiş yapılacaktır.

Bir ayar da biz çekelim

Garage penceresinden aracınızın çeşitli aksamlarının ayarlarını yapabilirsiniz. Yarış okulunda öğrendiklerinizi pekiştirmek için uygun bir yer. Overview penceresinde arabanız hakkında genel bilgiler bulabilirsiniz.



Diğer pencerelerden ise pit stratejisi, aerodinamik, lastik, süspansiyon gibi ayarları yapabilirsiniz. Ama ben ayardan anlamam diyorsanız. Her piste ait kayıtlı ayarlar var bunları da kullanabilirsiniz. Burada size tavsiyem ayarlara başlamadan önce bir test sürüşüne çıkmanız yönünde olacaktır. ESC tuşuna basarak test sürüşünden çıkın ve Overview penceresine dönün. Race Engineer düğmesine tıkladığınız zaman efsanevi yarış arabası mühendisi Nigel Bennet arabanızın performansını ölçecek ve size en uygun düzenlemeleri yapacaktır. Garajı kapatmadan önce ayarlarınızı kaydetmenizde yarar var. Sakla samanı, gelir zamanı demiş atalarımız.



Bilgisayardan sıkılanlar için

Yedi kişiye kadar kullanıcıyı destekleyen Multiplayer özelliği sayesinde soğuk kış gecelerinde soba üzerinde kestane kavurup, tombala oynayan ailelerin yeni uğraşı olmaya (7 tane bilgisayarı olan) aday. Bu özelliği kullanmak için LAN bağlantısına ihtiyacınız olacak. Bunun haricinde TCP/IP veya IPX protokollerinden birini kullanarak oynayabilirsiniz.

Yarışa beş kala

Nihayet Races penceresine ulaştık. Buradan yarış tipini belirleyebilirsiniz. Single Race ile seçtiğiniz pistte bir hafta sonu gezisi yapabilirsiniz. Sezona başlamak için ise Full Race Season seçeneğini işaretlemeniz gerek. Ama, hayır ben daha yarışa hazır değilim diyorsanız buyurun, Test Drive' a.

Seçiminizi yaptıktan sonra da yarışa başlamanız kolay olmayacak. Gıcıklığına sizi uğraştırıyorlar. Gerçi bu formaliteleri geçme şansınız var. Ama gerek iyi bir yarış çıkarabilmek, gerek de başlama konumunuzu şansa bırakmak istemiyorsanız bu adımları tek tek aşmanız lazım.

Eğer sezon yarışı yapıyorsanız 1997 takvimi üzerinden yarışa Miami'de başlayacaksınız. Eveet ilk gün Cuma. Bugün bir deneme sürüşü yapacağız ki oyunda bu Friday Practice olarak geçiyor. Aynı gün bir sıralama turu olacak. Bu da Friday Qualifying olarak geçiyor. Ertesi gün erkenden kalktınız ve yarış bu gün olsun diye dua ediyorsunuz. Hayır! Kelimesi suratınıza tokat, kalbinize yumruk gibi çarpıyor ve kahvaltı da yediğiniz padişah macunu (Yanlış anlamayın, daha iyi yarışmak için) boğazınız da kalıyor. Cumartesi günü de deneme ve sıralama turları var. Yeter artık baydı ama. Ve işte o gün yani Pazar, yarış günü. İnşallah. Zorluk çıkaracaklar ya yarıştan önce ısınmamız lazımmış. Neyse bu bizim yararımıza. Cuma ve Cumartesi atlasanız bile Pazar günkü ısınma atlamayın. Tekerlekler ne kadar sıcak olursa yere o kadar iyi tutunur. İnanmıyorum işte yarış başlıyor. Hadi bakalım bundan sonrası size ve arabanıza kalmış hayırlı yarışlar.

Sürüş kontrolleri

Arabayı kullanırken alışagelmiş sağ, sol, ileri, geri tuşlarından başka vites yükseltmek için A, düşürmek için Z, geri gitmek için de R-yukarı tuşuna basmanız gerekiyor. M tuşu ise yarış esnasında ekranın sağında haritayı görmenizi sağlıyor. Bunların dışında F tuşlarına da çok faydalı görevler atanmış. Bunlardan F9 otomatik fren, F8 spin kontrolü, F7 otomatik vites, F6 direksiyon yardımı için kullanılıyor. Bu dört tuş da yarış esnasında size çok yardımcı olacaklar. Devamlı olarak ekranın üst kenarında bulunan menü çubuğundan tüm bu ayarlara yarış esnasında ulaşabilmeniz sağlanmış.

Sonun başlangıcı

Oyunu oynadığım zaman gereksiz yere önyargılı davrandığımı gördüm ve kendi kendime neden diye sordum. Oyun bütün olarak ele alındığında tam bir uyum içinde. Kullanıcıya yardımcı olacak her şey düşünülmüş. Otomatik vites, spin kontrolü, direksiyon yardımı seçeneklerini aktif hale getirdiğiniz zaman size sadece gaza basmak kalıyor. Oyunun müziklerinden özellikle metalden hoşlananlar memnun kalacaklar ama gaza getirmesi açısından kimsenin de yadırgayacağını zannetmem. Direct 3D destekliyor olması ise gerçeğe yakınlığına ayrı bir hava katıyor. Indy Car yarışlarından hoşlananlar için piyasadaki en iyi seçenek. Oynayalım bari.

11 Kaplan





LEVEL KARNESİ

YARIŞ

Microsoft TÜRKİYE
Tel: (212) 258 59 98
Firma: Microsoft
Windows 95/NT 4.0, Pentium 60,
16 MB RAM, 50 MB HDD, 2X CD





CROC
LEGEND OF THE GOBBOS™

Bu başlığı okuduğunuz zaman aklınıza bir kaç soru gelebilir. Croc kimdir? Gobbos nedir? Yenir mi, nerede, ne zaman, kim, nasıl, mutluluğun resmini yapabilir miyim...

Uzaylıların varlığına inanan bir insanı televizyonda oldukça ciddi bir Talk Show'a çıkarıp "Tamam, şimdi saçmalaya... pardon, kendi düşüncelerinizi anlatabilirsiniz" dendiğinde bu adamın Intel'in teknolojisini uzaylılardan aldığını iddia etmesinden daha saçma değildir Gobbo'ların varlığı. Belki de Intel teknolojisini Gobbo'lardan almıştır.

İşte Gobbo gerçeği

Gobbo'lar basit tipte yaratıklardı. Bu sevimli yaratıkların en büyük icatları yenilebilir deodorant (?) ve rüzgar gücü ile işleyen inek serinletme makinesiydi (!!???). Her şey çorba kaşığı yılının 3. ayının bir sabahında başladı. Kral Rufus nehrin kıyısında oturmuş, güneşin doğuşunu seyrederken kıyıya bir sepet ve içinde de bir çift göz vurdu. Böylece filmin iyi oğlanı gelmiş oldu. Fakat dikkatle baktıkları zaman bunun bir yavru timsahın gözleri olduğunu anladılar. Gobbolar bunun yıllık cüce timsah sepet (Yarışma isimleri bile ilginç) yarışında birinci gelen olduğunu zannettiler. Küçük bir sorun vardı. Şu ana kadar böyle bir şey ne yapılmış ne de başka uygarlıkların yaptığı duyulmuştu. Ama belli olmazdı ya yapıldıysa. Hatta kendi aralarında da bu konu üzerine iddiaya bile girdiler. Saatlerce beklemelerine rağmen başka sepet gelmeyince böyle bir yarış olmadığına karar verdiler ve iddia sonunda herkes kaybetti...

Bebek bakımı zor İş

İlk zaman Gobbo'lar bu küçük ve sevimli yavru timsahı çok sevdiler. Tabii timsah da onları sevdi. Hatta kralla aralarında "Amca, size kanım çok ısındı. Size baba diyebilir miyim?" gibisinden bir geyik olduğu tahmin ediliyor. Neyse günler ayları, aylar yılları kovaladı. Timsah büyüyordu. Kral timsaha Croc



demeyi uygun görmüştü. Croc hayatında Gobbo' lardan başka varlık görmediği için kendini de bir Gobbo zannediyordu. Onlar gibi yürüyor, dans ediyor, yemek yiyor ve sesler çıkartıyordu. Fakat zaman geçtikçe Croc büyümeye başladı. Gobbo'lar artık ona yemek yetiştiremiyor, ezilme korkusundan yanında yürüyemiyorlardı. Çünkü Croc en iri Gobbo'dan bile dört kat daha iriydi. Hava çok iyi gidiyordu. Yağmur yağmamasına rağmen her yeşildi ve nehir hiç kurumuyordu. Yaşamayı ve insanları seviyorlardı. Barıştan yanaydılar. Ama her Cüneyt Arkın filminde olduğu gibi bu filmde de bir Erol Taş vardı.

Bırak o kızı!

Dantinis'ler de bu oyunun kötü adamları. Bunlar dağınık oldukları ve yataklarını hiç toplamadıkları için annelerinden devamlı azar işiten varlıklardır. Bu yüzden Gobbos'larla hiç anlaşamazlar ve yakaladıkları Gobbos'u kafese atmaktadırlar. Tüm bu işleri organize eden ise ezelden beridir Gobbo'lara kıl olan Baron Dante'dir. Kral baronun Croc'un peşinde olduğunu anlamıştır ve onu kurtarmak için köyün meydanındaki gongu çalarak Beany'yi çağırır (filmin mavi üniformalı süvarisi). Beany gelir ve kralın sözünü dinleyerek Croc'u barondan çok uzak bir yere götürür. İşte tam bu sırada Baron Dante kralı yakalar ve kafese atar.

Barondan kurtulmuş olan Croc uykularından bağırarak uyanmaktadır. Beany bunun yataktan kaynaklandığını zannetse de Croc rüyalarında tutsak düşen kralı ve arkadaşlarını görmektedir. Filmlerdeki tümü iyi adamlar (oğlandı büyüdü adam oldu) gibi arkadaşlarını zalim baronun elinden kurtarmaya karar verir.

Oyun başlıyor

Oyunda yapı olarak alıştığımız menüler kullanılmış. Start Game, Load Game, Options vs. Oyun kontrollerinde hareket etmek için yön tuşlarını kullanıyorsunuz. Bunlar haricinde sıçramak için boşluk (Space)GGGGGH, kuyruk sallamak için (unutmamak gerekir ki kuyruk sallayan sevimli bir köpek değil kızgın bir timsah) sol CTRL tuşu, yumruk atmak veya tek ayak üzerinde sıçramak için sol SHIFT tuşu, sola doğru bir adım atmak için



Z, sağ doğru bir adım atmak için de X tuşlarını kullanabilirsiniz. Bunlardan başka kamera yüksekliğini değiştirmek için Q ve A, oyunu duraklatmak için ESC ve Croc'un kamerasını aktif hale getirmek için de W tuşlarını kullanabilirsiniz. Oyun normal, maymun engel çubukları ve yüzmek olmak üzere üç modda oynanabilir.

Normal modda boşluk tuşuna iki kere basıca Croc yere sert bir şekilde vuruyor. Bu hareketi öğrenmenizde fayda var. Bu hareket sayesinde üzerinde soru işareti bulunan kutuları kırabilir ve içindeki eşyaları rahatça toplayabilirsiniz. Üzerinde ok işareti bulunan kutuları kırmaya çalışmasanız iyi olur. Çünkü onlar kırmak için değil itmek için. Tabii ki uygun konumu bulmak da size bırakılmış. Yok! Olmaz! Orası açmadı, azıcık biraz sağa çek. Yok yok olmadı yamuk duruyor. Beğenmedim gibisinden şansınız yok. Maymun engel çubukları modunda ise boşluk tuşuna basarak zıpladıktan sonra tutunun ve yön tuşlarını kullanarak hareket edin. Bu sayede lav çukurlarından, dipsiz kuyulardan veya elektrik verilmiş sulardan geçebilirsiniz. Belki de trafik canavarını bile alt edebilirsiniz. Gobbo'lar tarafından büyütülmüş olsa da yüzmeyi unutmamış bu yavru timsah. Boşluk tuşuna bastığınız zaman timsah olduğunu bilmediğinden ötürü kurbağlama stilinde ileri doğru yüzmeye başlıyor.

En sonunda dayanamayıp onun bir timsah olduğunu söyliycem. Croc'un suya dalması için de yukarı ve aşağı yön tuşlarını kullanmanız gerekecek. Diğer tüm tuşlar bu modda da aynı işlevi görüyorlar.



Ezberlemeyin, öğrenin

Gobbo'ların yaşadığı dört adada yönünüzü kendiniz belirlemelisiniz. Burada ki birinci göreviniz, belki amacınız demek daha doğru olur, küçük dostlarınızı kurtarmak. Bu dostları kurtarmak için de ilk olarak adadaki gardiyanları yenmeniz gerekli. Her adada iki tane gardiyan var. Bunlar baronun beyinlerini çitileyip, kuruttuktan sonra sizin üzerine saldığı ada sakinleri. Sakin olarak adlandırıldıklarına bakmayın. Şişede durdukları gibi durmuyorlar. Her bölümde (Gizli Level'lar hariç) toplam altı tane Gobbo vardır. Üç bölümdeki tüm Gobbo'ları (18 tane) gizli bir Level'a giriş hakkını kazanabilirsiniz.

Bir Gobbo efsanesine göre dört tane değil beş tane Gobbo adası vardır. Fakat bu beşinci ada normalde görünmez. Her kim ki elektrikli testere bulmacasını çöze, o zaman adayı görebile. Oyun boyunca 8 tane gizli Level var ve bu Level'ların her birinde de birer tane elektrikli testere vardır. Bunlar tümünü topladığınız zaman beşinci adayı bırakın görmek oraya gidebilirsiniz bile.

Oyundaki araçlar

Gobbo'lar hakkında söyleyecek bir şey yok. Beyaz kristaller size hayatı kolaylaştırmaya çalışacaklar. 5 ayrı renkteki kristalleri topladığınız zaman bölüm geçmeyi hakkettiniz demektir. Sandıklar hakkında daha önce konuşmuştuk. Kalpler canınıza can katacak. Anahtarlar ile adı üzerinde kilitli yer açabilirsiniz. Balonlar sayesinde bölüm içinde kısa geziler yapmanıza yardımcı olacaklar. Gördüğünüz düğmenin canına okuyun. Jölelere dikkat! Yemek için değil zıplamak için. Oyunda karanlıktan korkanlar da düşünülmüş. Meşaleler sizin için. Bölümü sona erdirmek için çanları çalmanız gerekli. Düşmanlarımızla daha rahat savaşmak için onları yakından tanımalısınız. Bunlardan en önemlileri Dantinis'ler. Baron Dante'nin acımasız adamları. Bir çöplükte ne kadar farklı koku varsa o kadar farklı *Dantinis vardır*. Dantinis'ler haricinde bir çok istilacı solucan, dev arı falan var. Tabii bir de her bölümde Baron Dante'nin sizler için elleriyle hazırlamış olduğu gardiyanlar var.



En nihayetinde

Oyun şiddet içeren oyunlardan hoşlanmayanlar ve oyun oynarken rahatlamak isteyenler için birebir. Yemyeşil adalar üzerinde bir damla kan görmeden, düşmanınız olsa da etrafta uçuşan arılar ve kelebekler eşliğinde oyun oynamak gerçekten rahatlatıcı. Tabii müziklerin de oyunla bütünleşmesi bunda büyük etken. Son söz olarak da orijinal oyun aldığınız zaman çıkan kitapçıktaki EPİLEPSİ uyarısını okumadan oyuna başlamayın.

Not: Bu yazıyı yazdığım tarihte henüz ÖSS sınavı yapılmamıştı. ÖSS sınavına girecek olan tüm okurlarımıza ve arkadaşlara başarılar. Gerçi siz bunu okuduğunuz zaman iş işten geçmiş olacak ama...

Don Juan



LEVEL KARNESİ

PLATFORM

ARAL İTHALAT LTD
Tel: (212) 659 26 74
Firma: Electronic Arts
Windows 95, 16 MB RAM, 4X CD ROM



TAM ÇÖZÜM

TOMB RAIDER II

12/97 LEVEL

2. BÖLÜM

Tam çözümün birinci bölümünde size ilk sekiz seviyedeki secret' ların yerini göstermiştik. Bu bölümde oyunun son bölümüne yani 9' dan 16. bölüme kadar olan secret' ları arayacağız.



Level 9: Living Quarties

Bu oldukça kısa ve bir o kadar da fazla bulmacaya sahip kısa bölüme hoşgeldiniz. Bu bölüm buraya kadar yorulanlar için tahmin edemeyeceğiniz kadar stresli bir dinlenme fırsatı olacak. Bu bölümde sadece bir anahtar bulacaksınız. Dikkat etmeniz gereken en önemli nokta boş yere cephane harcamamak olmalı. Çünkü bundan sonraki bölümlerde "The Deck" ve "Tibetan Foothills" bir mermiye dahi ihtiyacınız olacak.

Secret 1: Taş Biblo

En son sütun üzerinde (asıl düzenlerindeyken) koşarak sağınızda duvarda bulunan girintiye zıplayın. Taş Biblo' yu burada sessizce sizi beklerken bulacaksınız. Dönüşte ise koşarak öne doğru zıplamanız, tutunmanız ve kendinizi yukarı çekmeniz gerekecek. Burada dikkat edilmesi gereken tek nokta sizi yakmak için koridorun girişinde bulunan tip.



Secret 2: Altın Biblo

Morenin önünde bulunan şalterin indirilmesiyle açılan kapağın bulunduğu koridorun sonunda Altın Bibloya ulaşabilirsiniz. Aman tuzak var. Altın Biblo bir kat aşağınızda ama acele edip atlarsanız sonucuna karışmam. En iyisi sakince açıklığın yanına gelip karşı tarafa atlamak. Girdiğiniz odanın arkasında sol tarafa gidince yer kırılacak ve Altın Biblo' nun bulunduğu odaya düşeceksiniz. Şimdi sakin bir şekilde bibloyu alabilir, cam kırıkları arasından yürüyebilir ve odanın kenarından geldiğiniz yere tırmanabilirsiniz.(SHIFT tuşuna basılı tutarak yürüseniz cam kırıkları etkilemez)

Secret 3: Zümrüt Biblo

Altın Bibloyu aldıktan sonra kayarak indiğiniz odada bulunan su birikintisine girin ve sağ alt köşeye gelin. Korkmayın bir şey yok. Sadece yer kırıldı ama bu yarıktan gelen balıklardan çekinebilirsiniz. Bunları hallettikten sonra suya dalın ve sağa doğru ilerleyin. Aldıktan sonra geldiğiniz yere geri dönün ve bölüme devam edin. Ne de olsa Lara inatçı bir bayan. Onu yalnız bırakmayın.

Level 10: The Deck

Şimdiden kendinizi çizgisel düşünmeye alıştırmanız yararınıza olacaktır. Bu bölümde oldukça dolambaçlı ve eliptik olarak düzenlenmiş. Bu bölümde sizin için önemli olan ilerdeki bölümlerde de taşıyacağınız "The Seraph" olacaktır. Ama panik yapmayın bu olmadan da bölüm sona erecek. Zaten Seraph' ı aldığınız zaman bölüm sona eriyor. Bu bölümde daha fazla korkmanız gerekenler sizi yakmaya çalışanlar olmalıdır. Onlara karşı en kullanışlı silah ise Granate. Bence bunu kullanın.

Secret 1: Taş Biblo

Botun üzerinden geldiğiniz yerin

Anahtar/Bulmaca	Yeri	Kullanma Amacı/Çözüm
Theatre Key	Bölüm sonunda yarık içindeki kutunun altında	Anahtarı almak için sandığı çekmeniz yeterli

karşısına doğru atlayın ve suyun dibine kadar dalın. Biraz ilerde yerde Taş Biblo' yu göreceksiniz. Biraz acele her an boğulabilirsiniz.

Secret 2: Altın Biblo

Geminin güvertesinde bulunan havuzun bir kenarında açık renkte bir yer vardır. Buraya doğru yüzdüğünüz zaman burası açılır ve içerisinden bir dalgıç çıkar. Dalgıç çıkınca siz de sudan çıkın ve havuzun kenarından dalgıcı öldürün. İşte Altın Biblo burada gizli.

Secret 3: Zümrüt Biblo

Zümrüt Biblo bu bölümdeki diğer secret' lara göre daha dikkat çekici fakat ulaşması zor bir yere saklanmış. Bölümün sonunda portakal rengindeki metal yapının hemen sağında küçük bir delik göreceksiniz. Zümrüt Bibloyu almak için buraya girmeniz yeterli olacak. İlk olarak girişin yanındaki sütun üzerine atlayın, tutunun ve kendinizi yukarı çekin. Aman dikkat! Mağara girişi cam kırıkları ile dolu. Buradan yürüyerek geçin ve bibloyu alın. Dönüşte de aynı yolu kullanın. Çok az zarar verecektir ama ölmekten iyidir.

Level 11 : Tibetan Foothills

Bu bölümde Lara' yı dondurucu bir soğuk bekliyor. Ama o buna rağmen sadece bir pilot mont giyerek soğuğa meydan okuyor. Öldürücü buz saçakları, kuvvetli çığlar ve kar motorları (Silahı olanlar cazip olsa da manevra kabiliyetleri daha düşük) yolunuzdan alı koymaya çalışacaklar. Tabii ki soğuk kanlı dostlarımız da(?). Şimdi dağa tırmanma zamanıdır. Baltalar elimizde, uzun ip belimizde...



Secret 1: Taş Biblo

Taş Biblo dar pervazın üzerinde sürgülü kapının dışında. Burası kulübenin sağında kapalı olan mağara girişinin yakında bulunuyor.

Anahtar/Bulmaca	Yeri	Kullanma Amacı/Çözüm
Stern Key	Bölüm başındaki su birikintisinin karşı tarafında kayaların üzerinde	Sandıkları çekerek bulduğunuz kapıyı açıyor
Cabin Key	Yeraltı gölünün ortasındaki botun üzerinde	Botun üzerine atlamadan önce enerjinizin tam olmasına dikkat edin
Storage Key	Ortada ters duran gemi altının üzerinde	Bölüm sonuna giden kapıyı açıyor. Seraph' ı unutmayın.

Secret 2 : Zümrüt Biblo

İkinci büyük zıplamayı gerçekleştirdikten sonra dışarı çıkın. Mağara girişinden geriye baktığınız zaman sol tarafta bir sütun üzerinde bibloyu göreceksiniz. Sütun üzerine zıplayın ve Zümrüt Bibloyu alın. Bulunduğunuz yerden aşağı indiğiniz zaman iki tane kar leoparının sizi beklediğini göreceksiniz. Beklemenin hıncını sizden çıkarmadan önce onlara karşılaşmadan memnun kalmadığınızı mesela UZI ile anlatın.

Secret 3 : Altın Biblo

Silahla donatılmış kar motorunun bulunduğu yere geri döndüğünüzde çığ düşmüş olduğunu ve bunun sayesinde bir açıklığın oluştuğu dikkatinizi çekecektir. Aşağıya indiğiz zaman ikinci bir çığdan kaçmak için sol tarafa doğru koşmaya başlayın ve tehlike geçtikten sonra Altın Biblo sahibi olmanın ne güzel bir şey olduğunu düşünün.

Level 12: Barkhang Monastary

Lara' nın Xian' ın hançerini ararken dolaştığı (?) tüm mekanlar manastır tarafından yönetilen yerlerdi. Bu sefer işin başına yani manastıra gidiyoruz. Buraya gitmeden önce buradaki keşişlerin mantığını anlamamız lazım. Bu dindar ve kendini insanlığa adamış insanlar oyunun kötü adamları tarafından kandırılmışlar. Bu insanlar manastır içerisinde kafalarına göre takılıyorlar. Eğer her şey yolunda giderse bölüm sonunda 10. Level' dan beri taşıdığınız Seraph size bölüm bitirmenizde yardım olacak.

Secret 1: Altın Biblo

Altın Biblo sizi büyük heykelin arkasındaki küçük yarıkta bekliyor. Grı yolu takip edin ve rampanın üzerinden atlayın ve kendinizi yarığın içerisine çekin. Altın Biblonuza kavuştunuz tebrikler.

Secret 2: Taş Biblo

İçi su dolu odaya geldiğiniz zaman suya dalın ve duvar boyunca yüzün. Merdivenin arkasında küçük bir yarık içerisinde Taş Biblo' ya ulaşabilirsiniz.



Secret 3: Zümrüt Biblo

Trapdoor Key' i aldıktan sonra geldiğiniz yöne doğru dönün. Kayanın yuvarlandığı koridor üzerinde sağlı sollu girintiler vardır. En uygun zamanda koridora girin ve koridorun sonunda, solundaki girintiye saklanın. Her zaman temkinli olmakta yarar var. Çünkü burada devamlı açılıp kapanan kapılardan var. Bu kapıları da sağ salim geçince biblonuza kavuştunuz demektir.

Anahtar/Bulmaca	Yeri	Kullanma Amacı/Çözüm
Drawbridge Key	Kartoplarının düşmesi sonucu açılan yarıkta	Köprüyü çalıştırıyor
Hut Key	Çığ düşmesiyle açılan (Kar motorlu adamın geldiği oda)	Bölümün başındaki kulübenin kapısını açıyor

Anahtar/Bulmaca	Yeri	Kullanma Amacı/Çözüm
Main Hall Key	Budha heykelinin bulunduğu salonda	Koridorun sol tarafındaki ilk odaya girin (Main Hall' un üst katı)
Strongroom Key	Main Hall' a girdiğiniz zaman sağ taraftaki ilk odada	Manastır girişindeki kırık kapıyı açıyor
Rooftops Key	Strongroom' da (Kırık kapının arkasında)	Yuvarlanan sivri kayaların bulunduğu odadaki kapıyı açıyor
Trapdoor Key	Alevli ve çivili çuvalların olduğu koridoru geçince	Heykelin önünde yerdeki kapağı açıyor
Gemstone 1	Çatıdaki kapılardan aşağı indiğiniz odada	Çatıdaki altın heykellerin arkasındaki yere takın
Gemstone 2	Çatıdaki kapılardan aşağı indiğiniz odada	Budha heykelinin üzerinden karşıya geçin ve oraya yerleştirin
Prayer Wheels 1	Açılıp kapanan kapılardan geçince merdivenden çıkınca ikinci odada	Son bulmaca çözümü
Prayer Wheels 2	Gemstone kullanarak açtığınız odada	Son bulmaca çözümü
Prayer Wheels 3	Suyunu kestiğiniz odada sandığın arkasında	Son bulmaca çözümü
Prayer Wheels 4	Heykelin önündeki yer kapağının olduğu odada	Son bulmaca çözümü
Prayer Wheels 5	Asma köprüyü geçtikten sonraki gözetleme kulesinde	Son bulmaca çözümü
Son Bulmaca	Budha heykelinin arkasındaki odada	5 Prayer Wheels' i de boşluklara takın
Bölüm Çıkışı	Prayer Wheels' ler ile açılan oda	Bitirmek için 10. Bölümden sakladığınız Seraph' ı kullanın



Level 13 : Catacombs of The Talion

Bulmaca yığını olan bu bölüm bir sır ile başlıyor ve iki tane oldukça sıkı bulmaca ile sona eriyor. Bunlardan başka bu bölümde ilk defa Yeti' lerle karşılaşacaksınız. Bilim adamları varlıklarını kabul etmese de Lara bunlara karşı savaşmaya devam edecek.

Secret 1: Taş Biblo

Bölümün hemen başında, ikinci odada, sol tarafınızda bulunan yarığa atlayın ve kendinizi yukarı çekin. Taş Bibloyu ve yanındaki bir kaç Flare'i daha alın. Neden tüm secret' lara ulaşmak bu kadar kolay değil!

Secret 2: Zümrüt Biblo

Buz havuzu boyunca devam eden platform üzerinden (solunuzdaki mağaranın girişini görebildiğiniz) buz merdiveni görebilmek için yukarıya bakın. Tırmandıktan sonra sağ doğru ilerleyin. Hareketli platform üzerine gelince iki kere zıplayın(İkincisi yolun öteki tarafındaki platforma olmalı). Daha sonra Zümrüt Bibloyu görebileceğiniz bir düzlüğe çıkın. Bundan sonrası size kalmış. Geri dönerken dikkat etmeniz gereken tek nokta zıplayıp, tutunmak olmalı. Bunları da yaparsanız kimse Lara' yı tutamaz.

Secret 3 : Altın Biblo

Bıçaklarla döşenmiş odaya geldiğinizde sol tarafa bakın. Görünen açıklığa tırmanın ve Altın Bibloyu alın. Artık rahatlayabilirsiniz çünkü bu bölümün son odasında bulunuyorsunuz.



Level 14 : Ice Palace

Yavaş ama emin adımlarla "Tomb Raider II" nin de sonuna yaklaşıyoruz. Bundan sonra oyunu bitirmek için çabalamak şaşırtıcı olmasa gerek. Yetislerin çığlıklarını duymanıza rağmen bölüme başlamak ve hatta bitirmek buraya kadar gelen biri için zor olmasa gerek. Çok sayıda Talion savaşçısı ile karşılaşacaksınız. Bu bölümü topladığınız Granateleri kullanarak zorlanmadan geçebilirsiniz. Bu bölüme oyunun belki de en iddialı bulmacası ile başlıyoruz. Kolay gelsin.

Secret 1: Altın Biblo

Kalasvari beyi dar ve uzun kafesin içerisine ittikten sonra...

Bu nasıl bir ipucu olabilir ki. Uziyi, "Tomb Raider" i, ve boşluğa atlamayı düşünün. Altın Biblo' ya ulaşmak için görüş sınırlarımız dışında olan bir yol bulmamız gerekiyor. Bunu bulduktan sonra geriye sadece bibloyu alarak Lara' yı zengin etmek kalıyor.



Secret 2: Taş Biblo

Yetiyi öldürdükten ve Flare aldıktan sonra mağaranın sağındaki karanlık pasajın içerisinde Taş Biblo ile randevunuz var sakın unutmayın. Bibloyu Yetilerin yemek yedikleri yerden daha rahat görebilirsiniz. Burada bir Flare yakarsanız bulunduğunuz rampayı ve zıplamanız gereken yeri daha rahat görebilirsiniz.

Secret 3 : Zümrüt Biblo

Fıçıları geldiği yönde bulunan kuyu üzerine zıplayın. Aman dikkat. Son bir tane fıçı daha var. Kendinizi yukarı çektikten sonra tekrar zıplamanız lazım. Fıçıdan kurtulmak için sol tarafa doğru bir kere daha zıplamanız lazım. Daha sonra meyilli mağaranın girişine doğru ilerleyin ve Zümrüt Bibloyu alarak Lara' nın servetine servet katın. Geri dönmek için merdivenle yukarı çıkın ve geriye doğru zıplayın.

Level 15 : Tempel Of Xian

Bu bölümü belki de oyunun en yüksek adrenalinli bölümü sayabiliriz. Sonu gelmeyecekmiş gibi olsa da her çıkışın bir inişi olduğu gibi bu bölümün de bir sonu var. Bol bol zıplayacak, tutunacak ve yanlış her hangi bir harekette Lara' yı lavların içerisinde erirken göreceksiniz. Hiç bir insan etinin yanarken çıkardığı kokuyu duydunuz mu? Hiç hoş değil.

Secret 1 : Altın Biblo

Suyun akıntısına kapılıp kendinizi bıraktığınız uzun tünelin sonuna yaklaştıkça geriye doğru zıplayın. Bu hareket sonunda 90 derece dönmüş olmanız lazım. Şimdi şelalenin ağzında tutunun ve sol tarafa doğru ilerleyin. Altın Bibloyu gördüğünüz de kendinizi yukarı çekebilirsiniz demektir.



Anahtar/Bulmaca	Yeri	Kullanma Amacı/Çözüm
Tibetan Mask 1	Havuzun bulunduğu salonda kafesin içinde	Dikenlerin önündeki merdivene tırmanın ve geriye doğru zıplayın.
Tibetan Mask 2	Manastır kapısının yanındaki yarıkta, su birikintisinin içinde	Yetilerin bulunduğu odayı açmak için kullanın

Secret 2 : Taş Biblo

Taş Biblonun yanına gitmek ilk olarak ortasında lav bulunan ve üç kat aşağıya ip merdivenlerle inilen bir oda bulmanız lazım. Burayı bulunca merdivenlerden aşağı inin. Merdivenin bittiği yerlerde hareket (CTRL) tuşuna anlık bırakarak buraları geçebilirsiniz. Bibloyu aldıktan sonra aynı yolu kullanarak tekrar yukarı çıkabilirsiniz.

Secret 3 : Zümrüt Biblo

Ortasında lav ve ejderha heykeli bulunan odaya geldiğiniz zaman işin büyük bir bölümünü tamamladınız demektir.

Level 16 : Floating Island

Başardınız! Şimdiye kadar bir çok düşmanı uzun bir yolculuğa çıkardınız ve bulmacalar çözdünüz. Artık endişe etmenize gerek yok. Size vereceğim ipuçları sayesinde hiç bir sorununuz kalmayacak.

Secret 1: Zümrüt Biblo

Mystic Plaque' ları aldıktan sonra adanın üzerinde ağacın hizasında bulunan düz kayayı arayın. Öne doğru zıplayın ve kendinizi yukarı çekin. Tebrikler bibloyu aldınız.

Secret 2 :Taş Biblo

Kapalı kapının önündeki köprünün üzerindeyken sol tarafınıza bakarsanız, küçük bir oyuk içindeki Taş Biblo' yu görebilirsiniz. Arkanızı açıklığa dönün ve gidebildiğiniz kadar geri gidin. Son noktaya gelince de geriye doğru zıplayın. Şu an sizi doğru biblo ya götürecek bir tünel içerisine girdiniz. Geriye dönebilmek için tünelin ağzında, sağda bulunan parçanın üzerine gelin. Kenara zıplayabileceğiniz kadar dönün. Zıpladığınız zaman kendinizi bir kayma sahasında bulmalısınız. Burayı da geçmek için tekrar zıplamanız yeterli olacaktır.



Secret 3 : Altın Biblo

İşte son secret! Bölümün sonunda ip gezisinden az önce. Arada bir yerde işte. Sandığa tutunun ve bunun üzerinden hemen solda bulunan kayaların üzerine atlayın. Sağ tarafa doğru ilerleyin ve lavların yanına geldiğinizde teknenin üzerine zıplayın. Etrafınızda dönün ve çıkıntıyı gördüğünüz zaman, onun altındaki tünele atlayın. Geriye dönmek için ilk olarak teknenin yanındaki kayaların üzerine zıplayın ve tutunup, kendinizi yukarı çekin. Çıkıntının üzerine gelmek için arkaya zıplayın. Eğer sandığı hareket ettirdiyseniz ileri doğru ilerleyebilirsiniz. Bundan sonra da sadece geldiğiniz çıkıntıya ulaşmak kalıyor.

Level 17: The Dragon' s Lair

Ejderha olabildikçe kötü bir düşman. Eğer sizi uygun bir durumda yakalarsa tereddüt etmeden yakmaya

Anahtar/Bulmaca	Yeri	Kullanma Amacı/Çözüm
Tibetan Mask	Bölüm başlangıcındaki bloğun üzerinde	Köprünün yakındaki yolun üzerinde kullanabilirsiniz
Gong Hammer	Eriyen buzların altında	Ice Palace' ın kapısını açan gongu çalmak için
Talion	Ice Palace' ın içerisinde	Talion' u aldığınızda nöbetçiler çıkıyorlar

çalışacaktır. Ejderha ile savaşırken size yardımcı olabilecek herhangi bir ipucu yok. Ama sizi başarıya götürebilecek bir kaç strateji belirleyebiliriz:

Ejderha seri bir şekilde kendi etrafında dönemez. Bu zaafını iyi kullanın. Eğer ona yaklaşamıyorsanız, ona doğru koşun, bir kaç atış yapın ve hemen geriye, saklandığınız yere dönün.

- ✔ Siper olarak büyük sütunları kullanın
- ✔ Alevleri su birikintisinde söndürün. Ayrıca suyun altında bir takın UZI şarjörü ve bir kaç tane de Medi Pack bulabilirsiniz.
- ✔ Ejderhayı şaşırtmak için suya bir kaç dalış yapabilirsiniz.
- ✔ Su yüzeyine dikkat edin: Eğer ejderha suyun yanına geldiyse, su yüzeyine çıktığınız anda size en sıcak sevgilerini gönderebiliyor. Bu durumda su yüzeyine çıkmak, faydalı bir düşünce olmaktan çıkıyor tabii.

Ejderhayı düşürmeye çalışın. İşte ipucu burada saklı. Ejderha düştükten sonra belini bir daha doğrultamıyor. Kan kırmızısı renginde olan karnına doğru gidin ve ejderha acı çekmesine son vererek hançeri oradan alın. Ejderhanın gölge haline dönüşürken size mağaraya gidip onu seyretmekten başka bir şey kalmıyor.

Büyük kapıdan geçin ve hem tünelin hem de bölümün sonuna doğru ilerleyin. Sabrın sonu selamettir. İşte artık oyun bitti sayılır.

Home Sweet Home

Lara gibi süper bir bayan bir saniye olsun huzur içinde kalabilir mi? Tabii ki hayır. Bu kadar güzel bir bayanın peşinden koşan bir kaç kişi mutlaka oluyor.

Şimdi size iyi haber. Bu bölümde hiç silahınız yok. Ne de olsa geceliğin neresinde silah taşınabilir ki. Şimdi de iyi haber silah dolabının anahtarı üzerinizde ve dolap da hemen yatağın yanında. Şimdi iyi bir ev sahibi olarak Lara' ya misafirlerini ağırlama da yardım etmek de size düşüyor. Evden dışarı çıkınca yapının etrafında sola doğru ilerleyin. Misafirlerimizi daha rahat bulabilmek için bir kaç Flare yakın. Bu adamların sahibini gördüğünüz zaman tanıyacağınızdan eminim. Ve işte son. Bu adamı da öldürdükten sonra rahata erebilirsiniz. Ve işte oyunla beraber bu yazının da sonu.

18 bölümü bitirdik
11 kaplanı ezdik
Phantom der ki
Lara en iyisi



Oyun Hileleri

Aslında oyunlarda hile yapmayı hiçbirimiz sevmeyiz. Ancak oyun yüzünden çıldırma noktasına geldiğimizde başka çare kalmıyor. Siz'de çaresiz kaldıysanız bu sayfaya bir gözatın.



Heavy Gear

Oyun esnasında CTRL+ALT+SHIFT tuşlarına basılı tutarak aşağıdaki hileleri klavyeden yazın:

Bedouinprince - Ölümsüzlük
Checkmatein2 - Görevi bitirmenizi sağlar
Hesbackandhesgotagun - Sınırsız cephane verir
Deplikespudding - Serbest bakış modu (CTRL+yön tuşları ile kumanda edilir)

G-Police

Bu hileleri ana menü ekranında klavyeden yazarak kullanın:

WOOWOO - Havoc sirenleri
SUPACAM - Enemy FallCam
BENIHILL - Benny Hill arabaları
PANTALON - Tüm gizli görevleri oynama imkanı (Training menüsünde)
DOOBIES - Sonsuz kalkan (Bu kod sonra ki göreve geçmenizi engeller)
MRTICKY - Sonsuz silah (Bu kod sonra ki göreve geçmenizi engeller)
STATTOE - Oyun içi bilgi verir

Seviye kodları:

1-MADGAV	2-DOLMAN
3-SONAGAV	4-ACEDUF
5-JOJOGUN	6-WENSKI
7-SAEGGY	8-MAZMAN
9-DAZMAN	10-DELUCS
11-ANDOOOO	12-KIMBCHS
13-ANDYMAC	14-YERMAN
15-OLLIEB	16-THEYOLK
17-TONYMASH	18-ANDYCROW
19-BIONIC2	20-TSLATER
21-IAINTHOD	22-JONRITZ
23-CLAIREC	24-STEVEBOT
25-ANGUSF	26-EUANLEC
27-EDFIRE	28-STUBOMB
29-THONBOY	30-JIMMAC
31-PUGGER	32-ROSSCO
33-CAKEBOY	

Lotus Esprit Turbo Challenge

İlk on arasına girmekte zorluk çekiyorsanız şu yöntemi deneyin. Two Player Game başlatın ve oyuncu isimlerini sırasıyla aşağıdaki gibi girerek değişik etkileri elde edin:

Player 1: IN A BIG COUNTRY **Player 2:** FIELDS OF FIRE = Bu hile yarışı sonuncu bitirseniz bile sizi ilk ona sokacaktır.
Player 1: MONSTER
Player 2: SEVENTEEN = Bu hile ise sizi bonus yarışa götürecektir.

MYTH

Yeni bir oyuna başlarken istediğiniz herhangi bir bölümde oynamak için şunu deneyin: New Game seçeneğine tıklarken klavyeden boşluk tuşuna basılı tutun. Oyun esnasında ise CTRL ile + tuşlarına birlikte basarak bölümü geçebilirsiniz.

Jedi Knight: Mysteries Of The Sith

Oyun esnasında T tuşuna basın, klavyeden hileyi yazın ve Enter tuşuna basın:

diediedie - tüm silahlar
gimmestuff - tüm malzemeler ve anahtarlar
gameover - bölüm geçme
statuesque 1 - tüm düşmanları dondurur
trainme - force seviyenizi artırır
freebird - uçmanızı sağlar
boinga 1 - ölümsüzlük
trixie - tam mana
cartograph - tüm harita

X-Car: Experimental Racing

Aşağıda bulunan kodları yarış esnasında girin:

CTRL+SHIFT+F8: Harita rengini değiştirir.
CTRL+SHIFT+F9: Hasarınızı anında onarır.
CTRL+SHIFT+F10: Siyah bayrağın kalkmasını sağlar.

Aşağıda bulunan kodları ise Track Selection (pist seçimi) menüsünde girin:

Bir pist seçerken S tuşuna basarak güneşli hava ve R tuşuna basarak da yağmurlu havayı seçebilirsiniz. Yine aynı şekilde single race veya quick race seçeneklerine tıklarken M tuşuna basarak füzeyi aktif hale getirebilir, yarış esnasında HUD açma tuşu ile de ateşleyebilirsiniz.

Bedlam

Oyunda ölümsüz olabilmek için şunu deneyin, öncelikle oyuncu ismini (player name) GOD olarak değiştirin ve sonra da New Campaign seçeneğiyle yeni bir oyun başlatın. Oyundan çıkıp geri dönerseniz yine isminizi GOD olarak girin ve sadece bu isimle kaydedilmiş dosyaları açın. Oyunu çalıştırırken kullandığınız komut satırına şunu eklemeyi deneyin, /KARMA bu şekilde tüm silahlar ve malzeme emrinizde olacaktır.

Overboard!

Kullanılan kısaltmaların anlamları:
G: Gemi (ship), **K:** Kafatası (skull), **B:** Balık (fish), **Ç:** Çıpa (anchor)

Seviye kodları:

1-2: G-K-B-Ç-G-Ç
1-3: G-Ç-K-G-Ç-B
1-4: K-G-B-Ç-Ç-G
2-1: B-B-Ç-G-K-Ç
2-2: K-Ç-Ç-B-Ç-B
2-3: B-Ç-G-G-G-K
2-4: Ç-B-G-K-K-B
3-1: G-K-K-B-Ç-K
3-2: B-K-Ç-B-K-B
3-3: B-B-G-K-B-G
3-4: G-Ç-G-B-Ç-B
4-1: K-K-Ç-G-B-B
4-2: G-Ç-K-B-B-Ç
4-3: K-G-K-K-B-G
4-4: G-B-G-B-G-Ç
5-1: Ç-G-B-K-B-G
5-2: B-G-Ç-K-G-B
5-3: G-B-K-Ç-Ç-K
5-4: K-B-Ç-B-G-K

MASAÜSTÜ

FRP

Unutulmuş Diyarlar

Hasan: Rutubetli zindanın merdivenlerinden aşağı indiniz. 5 metreye 5 metrelik bir odadasınız. Tavandan örümcek ağları sarkıyor. Meşaleleriniz odanın kuzey ve batı duvarında iki kapalı kapıyı aydınlatıyor. Işıkta, bir kaç fare köşedeki deliklerine kaçıyorlar. Ne yapıyorsunuz ?

Aykut: Bence kuzeydeki kapıyı açalım ?

Koray: Hayır, köydeki büyücü hazinenin batıda olduğunu söyledi. Öbür kapıyı açalım.

Tunç: Peki, ben kapıyı açıyorum.

Hasan: Kapıyı açtığınızda, içerden gelen, bir anlık ani rüzgar, meşalelerinizi söndürdü. Artık karanlıktasınız. Ve, bu karanlıktan sürünerek, size doğru bir şeyin yaklaştığını duyuyorsunuz. *Oldukça büyük bir şey.*

Aykut: Eyvah. Nasıl Işık büyüsü yapıyordum Hatırlamam lazım.

Tunç: Ben kılıcımı çektim ve gözlerimin karanlığa alışmasını bekliyor.

Ve karanlıktan

Düşünün ki, yaşadığınız dünyanın bulunduğu evrenden başka evrenler de var. Yalnız, bu evrenler sadece bazılarımızın hayal gücünde yaşıyor. Ve düşünün ki, haftada bir kaç saat de olsa, size de bu evrenlerin kapıları açılıyor. Bu bahsettiğim, bir bilim kurgu filmi senaryosu değil. Hepimizin, bir kaç arkadaşla bir araya gelerek gerçekleştirebileceği bir eğlence.

Nasıl Bir Eğlence Bu?

Yeni bir bilgisayar oyunu mu? Yoksa Internet'te varolan sanal bir site mi? Hayır, bu fantastik rol yapma oyunu. Birazcık hayal gücünüz varsa ve gündelik hayatın düzeninden bir parça uzaklaşmak istiyorsanız, siz de dünyada 100 milyon insan gibi, kendinizi fantastik rol yapma oyunlarıyla geliştirebilirsiniz.

Fantastik Rol Yapma nereden çıkmış?

Hepimiz, zamanında Gizli Hedef, *Borsa ya da Kızma Birader tarzı masa* üstü oyunlar oynamışızdır. Yine çoğumuz, küçükken elimizde plastik tabancalar, daldan yapılmış yaylarla kovboy-kızılderilicilik oynamışızdır; ya da evcilik. Şimdi bu iki türün bir birleşimini hayal edin.

Tüm kültürlerin efsaneleri, doğa üstü yaratıklardan, insanüstü güçlere sahip kahramanlardan bahseder. Devler, cüceler, periler, ejderhalar hep bu efsanelerde çıkar karşımıza. 20. Yüzyılın en çok okunan yazarlarından J.R.R. Tolkien de Iskandinav efsanelerinden esinlenerek "Yüzüklerin Efendisi"ni yazar. Birinci cildi ülkemizde de en çok satan kitaplar arasında yeralan bu üçleme, yepyeni bir edebi tür doğurur: Fantastik Kurgu. Shannara serisi, Deathgate Döngüsü ve tüm dünyada 10 milyondan fazla satan ve kısa süre içinde Arkabahçe yayınlarından çıkacak olan "Ejder Mızrağı" bu türün önemli eserleri arasında sayılabilir.

Napolyon döneminden beri masa üstü strateji oyunları, büyük kumandanların özel hobisi olmuştur. İlk olarak yeni savaş stratejileri geliştirmekte *kullanılan masa üstü oyunları*, 20. Yüzyılda yeni gelişmekte olan eğitici-eğlendirici oyuncak sektörünün ayrılmaz bir parçası olmuştur. Önceleri, kurşun askerlerle geniş masalarda *tarihi savaşları canlandırma konusuna* ağırlık veren oyun yaratıcıları, günümüzde bir cinayet çözmeden tutun da, bir otel zinciri kurmaya kadar pek çok değişik oyun sunmaktadırlar meraklılarına.

70'li yılların başında Amerika'da birkaç üniversite öğrencisi fantastik kurgu öykülerle, stratejik masa üstü oyunlarını yeni bir tür altında birleştirdiler. Önce Chainmail, sonra da Dungeons&Dragons (Zindanlar ve Ejderhalar) adıyla yayılan bu oyunda, *oyuncular efsanelerdeki yenilmez* savaşçıları, gizemli büyücüleri canlandırabiliyorlardı. Gary Gygax ve arkadaşları bu oyunların basılması ve yaygınlaşması için TSR Inc. (Tactical Studies

Research) şirketini kurdular. Oyun tüm Amerika'yı bir salgın gibi sararak Avrupa'ya atladı. Artık oyuncuların bir araya geldiği fuarlar, düşüncelerini paylaştıkları yayınlar oluşmuştu. D&D zaman içinde kuralların kapsamlı hale gelmesiyle yerini Advanced Dungeons & Dragons'a (Geliştirilmiş Zindanlar ve Ejderhalar) bıraktı. Bu arada rol yapma oyuncularının bilgi alışverişi, yeni oyuncular bulmak ve fuarlar organize etmek için kurdukları, RPGA (Role Playing Gamers Association) organizasyonu tüm dünyaya hızla yayıldı.

AD&D'nin ardından pek çok değişik oyun sürüldü piyasaya. Artık oyuncular sadece elli kılıçlı kahramanları değil, 1920'lerde doğa üstü olayları araştıran dedektifleri, 1990 Los Angeles'ında yaşayan modern vampirleri, 2050 yılında dünyayı yöneten dev şirketlerin mensuplarını canlandırabiliyor, Yıldız Savaşları'nda Luke ve Han Solo'yla birlikte İmparatorluğa karşı savaşabiliyorlardı. Günümüzde 200 aşkın şirket 400'ü aşkın değişik rol yapma oyununu meraklılarının beğenisine sunmuş durumdadır.

Bu oyunlar nasıl oynanıyor ?

Seçilen evren ya da oyun sistemi ne olursa olsun tüm oyunların özü aslında aynıdır. Her oyunun bir oyun yöneticisi vardır. Bu kişi hikaye anlatmayı seven ve kuralları iyi bilen biri olmalıdır. Oyun, 3 ya da 4 oyuncuyla bir çeşit masa başı tiyatrosu şeklinde tanımlanabilir. Oyun yöneticisi önceden belirlenmiş bir dünya üzerinde oyuncuların ilgisini çekecek bir hikaye hazırlar. Oyuncular ise bu dünyada var olan birer karakteri canlandırırlar. Her karakterin belli başlı özellikleri vardır. Oyuncular, kimisi çevik, kimisi zeki olan bu karakterlerin oyun içinde davranışlarını belirlerler ve oyun yöneticisinin onlara sunduğu problemleri çözmeye çalışırlar. Karakterlerin belli özellikleri sayısal değerlerle ifade edilmiştir. Oyuncular karakterlerinin belli eylemleri başarabilmeleri için, bu sayısal değerleri kullanırlar. Gündelik hayatta, herkesin her istediğini, her şart altında başaramadığı gözönünde bulundurulursa, doğal olarak rol yapma oyunlarında da bir rastlantısallık söz konusudur. Bu rastlantısallık zarların kullanımıyla gerçekleşir. Örneğin koşarak çatıdan çatıya atlamak, çok çevik bir karakter için kolay olsa da, aşağı düşme ya da düşerken son anda kenara tutunma şansı her zaman vardır. Bu oyunlarda kullanılan zarlar ise, sadece altı yüzlü değil, on, on iki, yirmi ya da yüz yüzeyli olabilir. Oyun genelde karşılıklı konuşma şeklinde geçer. Oyuncular yapmak istediklerini oyun yöneticisine söylerler. Oyun yöneticisi de, oyuncuların o dünyadaki gözü kulağı olarak, yapılan hareketlerin sonuçlarını ve gerçekleştirmek için hangi zarı atmaları gerektiğini söyler.



Fantastik rol yapma oyunlarının bir kazananı ve bir kaybedeni yoktur. Oyunda amaç oyun yöneticisini yenmek ya da diğer oyunculardan üstün olmak değildir. Asıl amaç, oyun yöneticisinin hazırladığı hikayenin, tüm oyuncuların eğlenmelerini sağlayacak ve kendilerine sunulan gizemleri çözecek şekilde tamamlanmasıdır.

Hayal gücünü geliştirme konusunda oldukça etkin olan fantastik rol yapma oyunları, oyuncuların ve oyun yöneticilerinin kendilerini ifade yeteneğine de yararlı olmaktadır. Kişilerin bir süre içinde olsa, dünyaya başka bir gözle bakmasına imkan veren bu oyunlar, her yaştan insan için cazibesini korumaktadır.

Nasıl Başlayacaksınız ?

Bu oyunlara yeni başlamak isteyenler, mevcut oyun sistemleri arasından kendi fantastik ya da bilim kurgu ilgi alanlarına uygun bir dünya seçmelidirler. Gerek AD&D gerekse diğer oyun seçenekleri için Milli Reasürans Çarşısındaki "Gerekli Şeyler" (Adres: Milli Reasürans Çarşısı No:11 Teşvikiye İstanbul. Tel: (212) 240 40 57) bir başlangıç noktası olabilir. Burada hem oyunları kendi gözlerinizle görebilir, hem de daha detaylı bilgi alabilirsiniz.

Klasik olarak başlangıç için Advanced Dungeons & Dragons iyi bir seçimdir. Bu oyun, Tolkien ve diğer fantastik kurgu kitaplarında anlatılan, güçlü kahramanlar, ölümsüz büyücüler ve ejderhalarla dolu dünyalarda maceralar yaşamak isteyenler için idealdir. Oyun sistemine ilişkin kitapları okumak oyuna başlamak için ilk adımdır. Bu kitaplarda o dünya ve içindekiler tanıtılır. Ayrıca oyunun sistemi ve yeni karakterlerin hazırlanması hakkında bilgilerin yanında yeni başlayan oyun yöneticileri için hazır senaryolar da kitaplarda yeralırlar. İlk olarak alınması gereken kitap Players Handbook, yani Oyuncunun El Kitabıdır. Bu kitapta AD&D hakkında genel bilgi, AD&D dünyaları için karakter hazırlama yöntemleri ve hem rol yapma, hem de karakterlerin oyun içi seçenekleri konusunda bilgi verilmektedir. Bu kitabı okumak bir oyuncunun oyuna başlaması için yeterlidir. Oyun yöneticisi olmak ise biraz daha zaman ve ilgi gerektirmektedir. AD&D'de oyun yöneticisine Dungeon Master, yani Zindancıbaşı denmektedir. Oyun yöneticisi Players Handbook'un yanı sıra, Dungeon Masters Guide'ı (Zindancıbaşının Rehberi) okumalıdır. Bu kitapta nasıl yeni bir senaryo yaratılacağı ve oyunun nasıl oynatılması gerektiği anlatılır. Bununla birlikte, savaş kuralları ve oyuncuların bulabileceği hazinelerle ilgili detaylı bilgi de mevcuttur. Ayrıca Zindancıbaşı, *Monstrous Manual'ı (Canavarca El Kitabı)* da hazır bulundurmalıdır. Bu kitapta AD&D dünyalarına özgü 300'ü aşkın yaratıkla ilgili bilgi sunulmaktadır. Bu kitapların yanı sıra her düzeyden oyuncular için hazır dünyalar ve hazır senaryolar da AD&D'nin ayrılmaz bir parçasıdır.

Artık, bir kaç tane zar, düz bir masa ve boş bir akşam da bulunduğunda her şey hazır demektir.

Kılıcınız hep keskin, iyilik tanrıları hep yanınızda olsun.

Zindancıbaşı

Hayalimdeki Define Adası

Kendinize bir define adası yaratabilirsiniz.

LCSI yaklaşık on dört yıldır yazılım üretmekte olan tecrübeli bir firma, özellikle eğitim programları konusunda büyük prestij sahibi olduklarını söylemek yanlış olmaz. Son on yıldaki çalışmalarıyla dünya çapında verilen yirmiden fazla eğitim yazılımı ödülüne layık görülen bu firmanın ürünlerini artık ülkemizde de bulabilmek mümkün. 3. Boyut Multimedya tarafından Türkçe seslendirmesi yapılan ve arabirimi de buna uygun olarak elden geçirilen ürünlerden bir tanesi de Hayalimdeki Define



Define olan yerde tabii ki korsan da bulunur.

Adası. 6-9 yaş arası çocuklara hitap edecek şekilde tasarlanmış olan yazılımın oldukça detaylı bir Türkçe kullanım kılavuzu da ürün ambalajının içinde mevcut. Windows 95 altında çalışacak şekilde hazırlanmış programın kurulumu son derece kolay gerçekleşiyor. Aslında bu programın hangi türe girdiği tartışılabilir, nedenine gelince, her ne kadar eğitim amaçlı olarak hazırlandığı vurgulansa da, kullanılması son derece zevkli. Konu olarak ünlü Define Adası klasiğinden yola çıkan program, her şeyin etkileşimli olduğu bir ortamın yaratılmasıyla, çocukların farkında olmadan eğitilebilmesini sağlıyor, belki de bu yüzden bu kadar eğlenceli. Adanın çeşitli bölgelerinde elinizdeki karakterleri ve eşyaları kullanarak farklı öyküler ve animasyonlar oluşturabiliyorsunuz. Değişik yerlerde karşınıza çıkan farklı tipte bulmacalar yaratıcılığı geliştiren yapıdalar, bunların dışında oyuncunun sayılan, şekilleri ve hatta notaları bile öğrenmesine yardımı olan kısımlar mevcut. Basit besteler bile yapılabiliyor, tabii bu yazılımın kullanıcı kitlesinin ufaklıklar olduğu



Temel vurmalı çalgılarla basit besteler yapmak mümkün.

unutulmamalı. Arabirim neredeyse tamamen ikonlar kullanılarak hazırlanmış, ayrıca oynamakta olduğunuz adayı kaydetmek de mümkün. Gerçekten oldukça iyi bir program ve alınmaya değer.

Bilgi için:
3.BOYUT MULTIMEDIA
Tel: (212) 241 30 89
Fiyatı: 30$

Hayalimdeki Şato

Hayalinizdeki şatoyu inşa ederek içinde bir gezintiye çıkabilirsiniz.

Bu sayfada tanıtımına yer verdiğimiz ikinci ürün de yine LCSI tarafından hazırlanmış ve 3. Boyut Multimedya tarafından Türkçeleştirilmiş olan Hayalimdeki Şato isimli program. Hayalimdeki Define Adası isimli yazılım ile aynı türden olan bu programın da amacı, 4-7 yaş grubu küçüklerin sıkıcı bir ders atmosferine girmeden, çeşitli oyunlar, ani-



Eski taş şatolar her zaman çocukların ilgisini çekmiştir.

masyonlar ve ses efektleri eşliğinde temel becerilerini geliştirebilmelerine yardımcı olmak. Mekan olarak bir ortaçağ şatosu seçilmiş, şatonun içindeki zindan ve çeşitli odalarda, ayrıca çevredeki ormanda bulunan pek çok etkileşimli obje sayesinde kullanıcıya eşyanın tabiatı hakkında yeni tecrübeler kazandırılabiliyor. Oyunda bulunan karakterlere kumanda etmek son derece kolay, zaten her ekranda bulunan soru işaretine tıkladığınız zaman karşınıza neler yapabileceğinizi anlatan yardım ekranları çıkıyor. Ekranın üst kısmında bulunan menü kullanabileceğiniz karakterleri ve onların çeşitli şekillerde davranmasını sağlayan hareket ikonlarını içeriyor, bunların kullanımı çok basit, sadece karakteri belirli bir noktaya yerleştiriyor, sonra da bir yol çizip, bu yol üzerinde istediğiniz yerlere davranış ikonları



Animasyonları hazırlarken karakterlerin birbirlerine olan tepkilerini de ayarlamak mümkün.

yerleştiriyorsunuz. Üst sol köşede bulunan yeşil ışığı yaktığınız zaman her şey önceden belirlediğiniz şekilde çalışmaya başlıyor, ancak işin güzel yanı zaman zaman beklenmedik



Bu eski salon göründüğünden fazlasını barındırıyor.

sonuçlarla karşılaşabilmeniz. Bunlar küçüklerin olayların sebeplerini araştırma ve çeşitli etmenler arasında bağlantı kurarak bir bütünü daha rahat kavrayabilme yeteneklerinin gelişmesi için son derece faydalı alıştırmalar. Ayrıca çeşitli tiplerde bulmacalar sayesinde problem çözme yöntemlerini öğrenmeleri de mümkün olabiliyor. Kısacası anaokulu seviyesindeki çocuğunuza genel yeteneklerini geliştirmesi konusunda yardımcı olabilecek bir program arıyorsanız bunu size tavsiye edebiliriz.

Bilgi için:
3.BOYUT MULTIMEDIA
Tel: (212) 241 30 89
Fiyatı: 30$

Multikid - Home

Bu Ay Multikid Home Serisine ait diğer ürünlerle birlikte Doğa Konulu olanını da inceliyoruz.

Multikid Home eğitim serisi 3-8 yaş grubu çocuklara yönelik olarak Edusoft Ltd tarafından hazırlanmış. Serinin ülkemize getirilmesi, dilimize çevrilmesi ve satışı ise Empa A.Ş. tarafından yapılıyor. Bu seri pek çok farklı konuyu ele alan ve çocukların ilgisini çekebilecek yapıda hazırlanmış olan bir dizi CD içeriyor. Her CD beraberinde geniş açıklamalara yer veren el kitaplarıyla birlikte orijinal ambalajlarında satılıyor. Bu seride işlenen konulardan bazıları şunlar; müzik, oyun, trafik, evimiz, bilim, doğa ve daha başkaları. Biz burada doğa konulu olanını inceleyeceğiz, ancak ileride bu serinin diğer CD'lerini de gözden geçirmeyi planlıyoruz. Öncelikle bu programı kullanabilmek için ihtiyaç duyacağınız sisteme bir göz atalım. İşletim sistemi olarak Windows 3.1 ya da Windows 95 gerekmekte, bilgisayarınızın işlemcisi ise en azından 486 DX-2/66 olmalı. Gereken hafıza miktarı ise 16 mb ram, kurulum ve çalıştırma için en az 4x hızlı bir cd sürücü, Hard Disk üzerinde de 20 MB kadar boş bir alana ihtiyacınız olacak. Bunların dışında sesleri duyabilmek için bir adet ses kartı ve hoparlörlere, grafikler içinde SVGA ekran kartına ihtiyacınız var, tabii bir de Mouse gerekiyor.

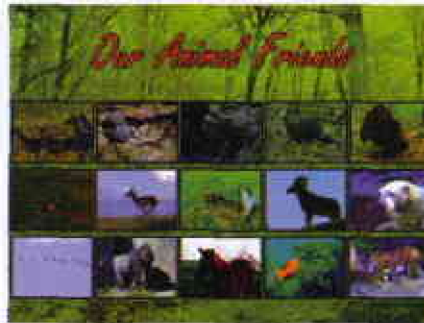
Ana menüden pek çok ayar yapma imkanınız var.

Oyunlar ve Filmler

Serinin elimizde bulunan CD'si doğa konusunu incelemeye, çocukların tabiatı tanımalarını sağlamaya yönelik hazırlanmış. Malum günümüzde çocuklar hemen tüm zamanlarını beton yığınları arasında geçiriyorlar, inanılması güç gibi gelebilir ama meyve ve sebzelerin fabrikalarda imal edildiklerini sananlarına bile rastlamak mümkün olabiliyor. Bu da aslında yaşadığımız gezegeni ne denli vahşice katlettiğimizin en somut delili, artık doğa denen canlı yapıyı ve onun içeriğini çocuklara göstermek için bilgisayar disklerine ihtiyaç duymaya başladığımızı düşünürsek, bundan sonra ki yirmi yılda tüm gezegenin çöle dönüşeceğini söyleyebilmek için herhalde ünlü bir kahin olmak gerekmez. Ama bizim konumuz bu değil tabii, biz elimizdeki CD ile ilgilenmeye devam edelim. Kurulumu gerçekleştirmek için CD üzerinde bulunan dosyalardan Setup üzerine tıklayarak kurulumu sorunsuzca gerçekleştirebiliyorsunuz, ürünün kutusundan çıkan el kitabı bu konuda daha da detaylı bilgiyi içermekte. Programı çalıştırdığınız zaman karşınıza gelen menü tamamen grafik ikonlar kullanılarak yapılmış, ancak üst sol köşede bulunan soru işareti sayesinde herhangi bir konuda bilgi alabilmek mümkün oluyor. Eğer ikonu ekranın en üstüne götürürseniz karşınıza çeşitli ayarlar yapabileceğiniz bir menü geliyor. Buradan ses ve müziği açmak, ilerlemelerinizi kaydetmek ve daha pek çok ayar yapabilmek imkanı buluyorsunuz. Mevsimleri, hayvanları ve bitkileri tanıma şeklinde bölümlere ayrılan programda son derece şirin çizgi karakterler size ev sahipliği ediyorlar. Bölümler farklı şekillerde çalışıyor, bulmaca üzerine kurulu olanlar genelde eşleştirme oyunları şeklinde hazırlanmış. Burada çocuk hayvanlar ve bitkilerin bulunduğu ortamlarla olan ilişkilerini basitçe öğreniyor, bu arada da el ve göz koordinasyonlarını geliştirme imkanı buluyorlar. Diğer bölümlerde ise video görüntülere ağırlık verildiğini söyleyebiliriz, mesela çeşitli hayvanların resimlerinin bulunduğu bir bölüme geldiğinizde, her resmin üzerine tıklamak o hayvanla ilgili kısa bir video filmin oynatılmasını sağlıyor. Bu filmler genellikle herhangi bir hayvan türünün genel özelliklerini ve yaşam alanlarını öğretmek amacıyla hazırlanmış. Bunlar sayesinde çocukların kuş, balık vesaire gibi değişik hayvan türlerini tanımaları ve bulundukları ortamla ilişkilendirerek genelleme yapma yeteneklerini geliştirmeleri hedeflenmiş. Genel anlamda ele alındığında oldukça eğitici bir CD olduğu söylenebilir, ama tabii ufaklıklar ne der, onu bilmek çok zor. Malum, küçük çocukların neye ilgi duyacaklarını ve neden hoşlanacakları hiç belli olmaz.



Çocuğunuza mevsimleri öğretmek için iyi bir fırsat.



Çeşitli hayvanlarla ilgili filmleri seyredebilirsiniz.

Bilgi için:
EMPA
Tel: (212) 599 30 50
Fiyatı: 43$



Oyunlarla Almanca Öğreniyorum

Teknoloji ilerledikçe öğrenme yöntemleri de değişiyor. İlerleme amacı hayatı kolaylaştırmak olan teknoloji, eğitimi de kolaylaştırıyor.



Öğreniyorum penceresinde 9 seçeneğiniz var



Kelimenin telaffuzunu dinlerken, resmini görebilirsiniz

7 senelik ortaöğretim hayatımda Almanca öğrenmeye çalışırken düzinelerce kitap yani binlerce sayfa okudum. Bir bölümünü ezberledim. Öğretmenlerimiz dersi daha eğlenceli hale getirmek için bize kelime dağarcığımızı geliştirecek oyunlar öğretirlerdi. Ama iyice sıkılmış olan bizler oyundan dahi zevk almazdık. Öğrendiklerimizi pratiğe dökmek için tek şansımız derslerdi. Ve o zaman kablolu televizyon da olmadığı için Alman kanallarını izleyemiyorduk. Biz de elde ne varsa kullanmaya çalışıyorduk. Ne mi? Wer? Wie? Was? Kitapları ve onlara ait teyp kasetleri.

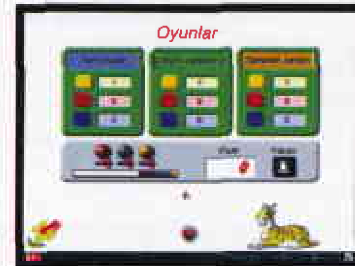
İşte Raks firması tarafından piyasaya sürülen Oyunlarla Almanca Öğreniyorum CD-Rom' u ile bu eksiklikleri kapatmak hedeflenmiş. EuroTalk serisine ait olan Oyunlarla Almanca Öğreniyorum ağaç yaşken eğilir sözünü uygularcasına 2-12 yaş arasındaki kullanıcılara hitap ediyor.

Öğrenmede göz ve kulak arasındaki bağlantının çok önemli olduğunu bilen yazılım geliştiricileri bu konu üzerinde hassasiyetle durmuşlar ve başarıya da ulaşmışlar. Çocukları sıkmadan ekran başında tutabilecek yapıda olan renkler ve animasyonlar seslendirmeler ile desteklenmiş.

Sprechen Sie Deutsch?

Programın açılış menüsünde eğer ilk defa kullanıyorsanız isminizi girmeniz gerekli. Pencerenin sağ alt köşesinde bulunan bayrak resmine tıkladığınız zaman dil penceresi açılır. Buradan programı kullanmak istediğiniz dili Türkçe dahil 45 ayrı dil arasından seçebilirsiniz. Bu seçim sonunda menüler ve size program boyunca yardımcı olacak kaplanın konuştuğu dil de değişecektir. İsminizi girdikten sonra üç yoldan birini seçme durumunda kalıyorsunuz. Bunlar Öğreniyorum, Oyunlar ve Kayıt. Öğreniyorum başlığı altında 9 seçeneğiniz daha bulunuyor. Bunlar Kelime A-B-C, Renkler, Çoğular, Meslekler, Çalışmalar, Konumlar ve Yerler. Bunlardan her biri içerisinde fotoğraf filmleri bulunuyor. Bu filmlerden bir resim seçtiğiniz zaman resim ekranı kaplayacak ve resimde anlatılan kelime telaffuz edilecektir. Eğer hoparlör simgesine bir kere tıklarsanız bir bayan, ardından bir kere daha tıklayacak olursanız bir erkek o kelimeyi size okuyor.





Sertifika bastırmak için yeterli puanı toplamanız lazım

Oyunlar penceresinde üç ayrı oyun ve her oyun için üç zorluk derecesi olmak üzere toplam 9 seçeneğiniz var. Kartı Bulun isimli oyunda 12 resim arasından söyleneni bulmanız isteniyor. Çiftleri Eşleştirin oyununda ise resimleri ve sözcükleri ve isimleri birbirleri ile eşleştirmeniz gerekli. Zamanla Yarışın oyunun da ise bir dakika içinde kaç kelime hatırladığınızı öğrenebilirsiniz. Bu oyunlarda kazandığınız puanların toplamı puan penceresinde toplanacak. Eğer aldığınız puanlar yeterli olursa bronz, gümüş veya altın sertifikalardan birini yazıcıdan bastırabilirsiniz. Kayıt ekranında seçiminizi yaptıktan sonra, o resim üzerine sesinizi kaydedebilir ve daha sonra bunu sinema başlığı altında seyredebilir ve kelimenin orijinal telaffuzu ile karşılaştırabilirsiniz.

Birden fazla kullanıcıyı destekleyen bu yazılıma kaydınızı yaptığınız andan itibaren isminiz Öğrenci Listesine (Student Records) ekleniyor. Burada isminizle beraber kayıt tarihi, aldığınız toplam puanlar vs. tutuluyor.

Gerekli donanım : Windows için; VGA ekran kartı (256 renk destekli), ses kartı, 486 işlemci veya üstü, 8 MB Ram, CD-Rom sürücü, Mikrofon (İsteğe bağlı).

Apple Macintosh için; Renkli Macintosh, 68030 işlemci veya üstü, 8 MB Ram, CD-Rom sürücü, Mikrofon (İsteğe bağlı).

K.T.

Bilgi için: Raks New Media
Tel: (212) 273 27 91
Fiyatı: 35 $

Hikaye dünyasında yolculuk

İngilizce' yi görerek, duyarak ve katılarak, etkileşimli bir ortamda öğrenmenin ne kadar kolay ve eğlenceli olabildiğini siz de göreceksiniz.

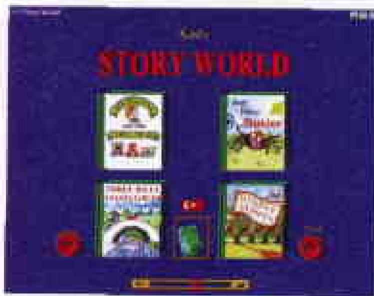
Raks tarafından piyasaya sürülen Story World 1 yine bir EuroTalk ürünü. Asıl öğrenme sürecinin oyunlarla ve bulmacalarla başladığını savunan EuroTalk çocukları eğlendirirken bir şeyler öğretmeyi neredeyse kendisine ilke olarak atamış. Kaliforniya Üniversitesinde 1990'lı yılların başlarında yapılan araştırmaya göre, eğlence ve gülmenin belleği esaslı bir biçimde geliştirdiği sonucuna varılmıştır. Bulmacalar, oyunlar ve öyküler size bu olanağı sağlamaktır. Programa ayıracağınız çok kısa bir süre bile anımsamanıza çok yardımcı olacaktır. Ezberlemeyecek, öğreneceksiniz. EuroTalk kendi alanında yaptığı başarılı araştırmalar sonucu bir çok ödül kazanmıştır. Bunlardan bazıları Altın ve Avrupa Bima ödülleri ile dünyanın 30 ülkesinde satış yaptıkları için aldıkları Kraliyet Dışsatım Başarı ödülüdür.



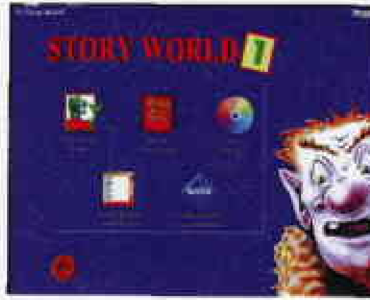
Humpty Dumpty bayağı lezzetli görünüyor

Çalışmak eğlencelidir,...

CD-Rom' u çalıştırdığınız zaman size program boyunca yardımcı olacak Sevimli Ejderha tarafından karşılanıyorsunuz. İngilizce yapılan tanışma merasiminden sonra NEW düğmesine tıklayarak ejderhanın konuştuğu dili değiştirebileceğiniz pencereye ulaşabilirsiniz. Burada Türkçe dahil 18 dil seçeneğiniz var. Programa başlamak için ilk olarak isim girmeniz veya listeden kendi isminizi seçmeniz gerekli. Ana menüye uylaştığınız zaman 5 seçeneğiniz olduğunu göreceksiniz. Stories and Games, Record Your Story, Listen to the CD, For Teachers and Parents ve Catalogue and Demonstration. Catalogue and Demonstration bölümünde EuroTalk firmasının diğer programlarını görebilir ve bir bölümünün demosunu kulllanabilirsiniz.



CD-Rom içerisinde dört hikaye bulunuyor



Korkunç göründüğüne bakmayın. Altın kalplidir.

Şimdi eğlenme zamanı

Hikaye okumak veya oyun oynamak isterseniz Stories and Games seçeneğini işaretleyin. Program içerisinde dört tane farklı hikaye bulunuyor. Goldilocks and the Three Bears, Incy Wincy Spider, Three Billy Goats Gruff ve Humpty Dumpty. Goldilocks and the Three Bears adlı hikaye toplam 12 ekran görüntüsünden oluşuyor. Burada hikayeyi sadece dinleme veya dinlerken okuma hakkına sahipsiniz. Ok düğmelerini tıklayarak istediğiniz sayfaya geçebilir veya geri dönebilirsiniz. Bu hikayeye ait üç farklı oyun var. Colouring Game oyununda ayıyı boyamanız gerekli. Kullandığınız her fakl renk size iki altın yıldız kazandıracaktır. Bu yıldızlar öğrenci listesinde tutulacak ve başarınız hesaplanacaktır. Color Quiz'de ise size söylenen rengi bulmanız isteniyor. Match the Pairs (Kartları eşle) ise hafızanızı sınamanız için uygun bir oyun.

Incy Wincy Spider ise dört ekran görüntüsünden oluşan kısa ve sevimli bir hikaye. Bu hikayeye ait yine üç farklı oyun var. Colouring Game'de ise yine resim boyamanız isteniyor. Bu oyundaki tek fark kullandığınız her farklı renk için tek altın yıldız kazanmanız. Spider Game'de ise size söylenen nesneleri tıklayarak arka plandaki resmi açmanız isteniyor. Matvh The Pairs ise ilk hikayedeki ile aynı.

Three Billy Goats Gruff hikayesi de toplam 12 ekran görüntüsünden oluşuyor. Burada Find the Objekt oyununda size söylenen nesneyi resim üzerinde bulmanız isteniyor. The Size Game'de ise size söylenen büyüklükteki nesneyi bulmanız isteniyor. Match the Pairs oyunu ise önceki hikayelerdeki ile aynı.

Humpty Dumpty isimli hikaye dört ekran görüntüsünde oluşuyor. Önceki oyunlara ek olarak burada Put Humpty Dumpty Together isimli yeni bir oyun var. Bu oyunda ise Humpty Dumpty'i birleştirmeniz isteniyor.

Record Your Story penceresinde istediğiniz bir hikayeyi okurken sesinizi kaydedebilir ve orijinali ile kıyaslayabilirsiniz. For Teachers and Parents bölümünde kullanıcıların başarılarını öğrenci listesi üzerinde görebilir ve yazdırabilirsiniz. Listen to CD ise hikayelerde yapılan eylemleri resimlerle açıklıyor.

Mutlu son

Bir bütün olarak incelendiğinde göze batan hiç bir hata yok ve her şey uyum içinde. Kısacası faydalı bir eser.

Minimum sistem ihtiyacı: PC için 486 işlemci, 8 MB Ram, VGA ekran, ses kartı, CD-Rom Drive, hoparlör, mikrofon (İsteğe bağlı), Windows 3.1/95 işletim sistemi.

Apple Macintosh için renkli Macintosh, 4 MB Ram, 256 renk ekran, mikrofon (İsteğe bağlı) ve CD-Rom drive.

Humpty Dumpty

Bilgi İçin: Raks New Media
Tel: (212) 273 27 91
Fiyat: 29 $

Multikid - Bilim

Çocuklar, gizem dolu bilim dünyasıyla ilgili meraklarını giderme fırsatı bulacak, laboratuvardaki aletleri tanıyacak, esrarengiz macera oyunlarıyla ilginç olaylara tanık olacaklar...



Böyle kitaplıkların olduğu bir ülkede olsaydık tekrar çocuk olmak istemez miydiniz?

Multikid serisinin üçüncü ayağını oluşturan "Bilim" CD-Rom'unu sizler için inceledik. Çevremizi saran dünya ve onun içinde bulunduğu evren, sadece çocuklar değil ama hepimiz için esrarengiz olaylarla, sırlarla dolu değil midir? Hiç kuşkusuz bizim kafamızı kurcalayan şeylerin yanında çocukların merak ettikleri çok daha masumcadır. Örneğin bir uçağın nasıl uçtuğu, aletlerin nasıl çalıştığı gibi konular ufaklıkların ilgisini her zaman çekmemiş midir?

Multikid-Bilim CD-Rom'u başlıca iki bölüme ayrılmış: "Araştır ve Bul" ile "Bilim Parkı". Araştır ve Bul'u seçtiğimizde sevimli kahramanımız soluğu çok şirin bir kitaplıkta alıyor. Burada başka bir ufaklığın başına gelenlerin öyküsünü bir yandan okurken, bir yandan da etkileşimli ortamda kitabın kahramanına yardım etmek zorunda kalıyor. Öykü boyunca el fenerinin pilini, bilgisayarın ve yazıcının işlevini, çektiği slaytları nasıl izleyeceğini ve daha bir dolu nesnenin mekanizmasını çözüyor. Yine kitaplıktan ulaşılan başka bir ekrandaki bir laboratuvarda ise bütün bu aletler hakkında bilgi alabiliyor.

Bilim Parkı daha ziyade, ileri teknolojide bir fabrikanın içini ya da bilimkurgumsu bir mekanı andırıyor ve CD-Rom'un gerçekten eğlenceli kısmını oluşturuyor. Park, elektrik-enerji ve matematik konularına ayrılmış. Elektrik-enerji başlığı altında elektrikli aletlerden tutun da, elektrik devrelerinin "yap-boz"larına dek birbirinden renkli ve eğlenceli ekranlar yer alıyor. Küçük dostlarımız, elektrikli aletlerle oynayabilir ya da elektronik devrelerin sırlarını çözebilirler.

Matematik bölümü

Matematiğe ayrılmış ekranlara geldiğinde, genellikle küçükler için can sıkıcı sayılan konulara, alışılmadık derecede eğlenceli yaklaşımlarla karşılaşıyoruz. Sayılarla yapılan işlemlerin sonuçlarını bilmek suretiyle ilerleme hakkı kazanılan, kızmabirader benzeri bir oyun ya da pastacı dükkanında kesirleri öğrenmek gibi yenilikçi denemeler bu bölümü eşsiz kılmış.



Çocuklar, Bilim Parkı'nda hem elektronikle hem de sayılarla haşır neşir olacaklar.

Multikid serisindeki diğer CD-Rom uygulamalarında olduğu gibi "Bilim" CD'sinde de küçük kardeşimize ya da çocuklarımıza Maviş isimli, "Şirinler"den fırlamışa benzeyen bir yaratık eşlik ediyor. Maviş'i kullanarak ekranlar yazdırabiliyor, müzik açılıp kapanabiliyor, istenen bölümler atlanabiliyor ya da Türkçe-İngilizce arasında geçiş yapılabiliyor. Evet, bu iki dil seçeneği Multikid serisinin tüm CD-Rom'larında karşımıza çıkan bir özellik. İngilizce konusunda duyarlı ebeveynler ya da ingilizceyi yeni öğrenen ama yaşça büyük çocuklar bu özelliğe epey itibar edecekmiş gibi geliyor bize.

"Bilim" CD'si ile Edusoft'un başarılı çalışmaları devam ediyor. "Oyun ve Ben"deki aynı özeni ve dikkatli çalışmayı bu uygulamada da hissetmek mümkün. Bu CD-Rom, çocuklar için eğlendirirken eğitme mantığını denemek isteyen ebeveynlere iyi bir başlangıç noktası teşkil ediyor.

Çağdaş Koçyiğit

Bilgi için: EMPA
Tel: (212) 599 30 50
Fiyatı: 43 $

Multikid - Oyun ve Ben

Bir çocuk için oyuncakçı dükkanını ziyaret etmekten daha eğlenceli ne olabilir?

Multimedia'nın nimetleri konusunu, konuşup yazıp tüketeli uzun bir süre oldu. Hem de ellerimizi gerçek Multimedia PC'lerin üzerine koymadan çok önce bitirdik. Raflarda Chip ya da Level gibi dergiler yokken elimize geçen yabancı yayınlardan "edutainment" kavramının ne olduğunu öğrendik ilk.



Kahramanlarımız bölümler arasında gezerken şehrin sokaklarından geçiyorlar.

Tamamen Multimedia'nın özelliklerini kullanarak, eğlenirken öğrenmekti anlamı. Dünyayı sarmış binlerce değişik CD-Romlara gıptayla baktığımız dönem yavaş yavaş geride kalıyor. Şaşırtıcı bir biçimde ardı ardına piyasaya çıkan Türkçe içerikli Multimedia CD'leri sadece bilgisayarcılarda değil, kitapçı ve marketlerde görmeye de alıştık bile. Bunların önemli bir kısmını çocuklara hitap eden uygulamalar oluşturuyor. Edusoft'un dünyaca ünlü Multikid Home serisi de bunlardan bir kaçı. Empa tarafından yerelleştirilerek piyasa sunulan serinin ikinci CD-Rom'u olan "Oyun ve Ben"i sizler için inceledik.

Oyun ve Ben, 5-11 yaş grubu için hazırlanmış. CD'nin içeriği "Vücudumuz" ve "Sevgili Oyuncaklarım" isimli iki başlık altında toplanıyor. Birinci bölüm "Ne işe yararız?", "Yüz bilmeceleri", "Bir yüz yarat", "Komik yüzler" gibi çok sayıda değişik ve birbirinden ilginç bölümden oluşuyor. Bu bölümleri gezip oynayarak, kimi zaman banyoda ne yapacağını şaşırmış bir ufaklığa yardımcı olurken, kimi zaman da insan yüzündeki organların fonksiyonlarıyla ilgili hiç de sıkıcı olmayan bilmeceler çözeceğiz. Bir başka ekranda yeni ve birbirinden komik yüzler yaratırken çocukların kendilerini Olimpus dağındaki tanrıların yerine koyacağından şüphemiz yok.



Oyuncakçı dükkanı, çocuklar kadar büyüklerin de favori mekanı.

Hem küçükler, hem de büyükler için

"Sevgili Oyuncaklarım", çocuklar kadar biz yetişkinlerin de ilgisini çekecek. Gerçekten de, CD'nin kutusunda yazdığı gibi "bir çocuk için oyuncakçı dükkanını ziyaret etmekten daha eğlenceli ne olabilir?" şeklinde düşünebilirsiniz ama aynı şeyin herkes için geçerli olduğunu, 26 yaşındaki bu satırların yazarı, Akmerkez'e her gittiğinde bizzat yaşamak suretiyle sabitlemiş durumda. Sadede gelirsek, bu bölümün de "Birleştirme ve Bağlama", "Uzunluk ve Boylar", "Yaşam Tarzları" şeklinde alt başlıkları olduğunu söyleyebiliriz. Çocuklar, bu bölümlerde kah kelimeleri ve resimleri eşleştirecek, kah içiçe geçmiş matruşka bebekleri nehirdeki taşların üzerinde boy sırasına sokacaklar. "Yaşam Tarzları" ise başlıbaşına bir derya doğrusu. Bu ekrandan gidebileceğiniz yerlerde günlük etkinlikleri ne zaman yapacağınızı pekiştirir, zaman ve saatler konusunda uzmanlaşabilir ve günlük hayat hakkında daha bir dolu şey öğrenebilirsiniz. Tabii bunları zaten biliyorsunuz ama unutmayın bu CD-Rom'u kendiniz için değil çocuğunuz ya da küçük kardeşiniz için alacaksınız. El kitabını ise güzelce okuyup öğrenmek zorunda kalacak olan yine sizsiniz çünkü Multikid serisi her ne kadar kolay kullanımlı olsa da evin küçüklerine bilgisayarın karşısında rehberlik etmek durumunda kalabilirsiniz.

"Oyun ve Ben"in grafik tasarımı oldukça başarılı. Pastel tonlar kullanılmış ve ekrandaki karakterler oldukça temiz çizilmiş. Görsel olarak başarısını sadeliğinden alan programda, karakterlerin hareketleri de alışık olmadığımız kadar düzgün. "Macromedia Director" programının hakkı verilmiş doğrusu.

Ses konusunda da iyi çalışmışlar. Türkçesi düzgün, vurguları yerinde. En güzeli de, yerli dublajlarda genellikle sinirlerimizi bozan bir ses tonuyla konuşan ve hitap ettikleri çocuklardan binlerce kat aptal yetişkinler tarafından yapılan seslendirmelerden bu CD'de eser olmaması. Empa'yı özenli çalışmasından ötürü kutlamak gerek.

Çağdaş Koçyiğit

Bilgi için: EMPA
Tel: (212) 599 30 50
Fiyatı: 43 $

ÖYS SINAVLARI

Öğrenci seçme sınavı henüz bitti ama Öğrenci Yerleştirme Sınavı'na da çok az bir zaman kaldı. Hazır mısınız? Okul, dersane, kitap gibi klasik eğitim ortamlarının dışında da çalışmayı hiç düşündünüz mü?

Mart aylarının son günlerinde BİLDEN, ÖYS Sınavları adlı yeni bir CD-ROM çıkarttı. Şimdi ana hatları ile bu ürünü inceleyelim.

Program iki ana işlevi içeriyor.

1-Test Uygulamak,

2-Uygulanan Testleri Değerlendirmek.

Bu CD-ROM'da son on yılın (1988-1997) ÖYS sorularını bulacaksınız. Sorular, soru bankaları altında toplanmıştır. Her yıl için ayrı ayrı Türkçe,



Genel Test bölümünde tipik bir ÖYS sınavına katılıyorsunuz.

Matematik, Sosyal Bilimler, Fen Bilgisi bankaları mevcuttur. Toplam yaklaşık 2700 soru bulunmaktadır. Test menüsünden dilediğiniz bir banka seçerek işe başlayın. Mesela 1997 yılı Türkçe sınavı gibi. Tüm soruları yanıtlamak zorunda değilsiniz. Sınavın başlangıcında kaç soru çözmek istediğinizi belirtebilirsiniz. Testi alın ve uygulamaya başlayın. Uygulama sırasında dilediğiniz an yanıt kartınızı çağırıp verdiğiniz yanıtları izleyebilirsiniz. Soruları sıra ile yanıtlamak zorunda da değilsiniz. Sayfalar içinde serbestçe dolaşabilir, yanıt kartında soru numarasına basarak soruya hızla ulaşabilirsiniz.

Test bitince değerlendirmeye geçeceksiniz. Bu bölümde size doğru, yanlış yanıtladığınız, boş bıraktığınız soru sayısı, Yüzde puanınız bildirilecek.

Değerlendirmeden sonra teste yeniden gidip verdiğiniz yanıtları kontrol edebilirsiniz. Bu anda yalnız sizin verdiğiniz yanıtı değil doğru yanıtı da göreceksiniz. Yanıt kartını çağırırsanız tüm sorulara verdiğiniz yanıtları ve doğru cevapları birlikte görebilirsiniz. Boş bıraktığınız yada yanlış yanıtladığınız sorulara hızla ulaşabilirsiniz. Soru ekranında bir düğme ile doğrudan doğruya bulunduğunuz sorunun çözüm ekranına geçebilirsiniz. Sorunun ayrıntılı çözümünü inceleyip geriye, yani soru sayfasına dönebilirsiniz.

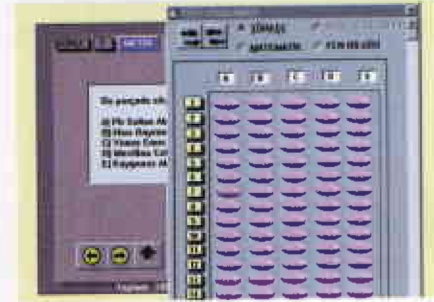
Genel test

Test menüsünden Genel testi seçtiğinizde size hangi sınav türünü seçmek istediğiniz soruluyor. Türkçe-Matematik, Fen Bilgisi, Sosyal Bilgiler türlerinden birini seçiyorsunuz. Bu andan itibaren bir dakika kadar beklemek durumundasınız. Zira bilgisayar on yıllık veri bankasından soru harmanlamakla meşgul olacaktır. Seçtiğiniz sınav türüne göre soru bankalarından gelişi güzel derlenen sorular hazırlanınca test kendiliğinden başlayacaktır. Uygulamanın bundan sonraki mantığı aynıdır. Ancak değerlendirme bölümü 1997 yılının katsayıları kullanılarak ÖYS sınavından alacağınız puan hesaplanmaktadır. Ancak değerler parametriktir. Dilediğiniz yılın katsayıları ile değiştirebilirsiniz.

Aynı değerlendirme bölümüne ana menüden de girebilirsiniz. Amacı kağıtta uyguladığınız testleri değerlendirmektir. Burada puan alanlarını boş bulacaksınız. Test türünüzü ve puan alanlarını doldurarak ÖYS puanınızı hesaplayabilirsiniz.

Unutmayın ÖYS de her yıl önceki yıllardaki sorulara benzer sorular çıkıyor. Bu yılda öyle olacak.......

Yazılımı kullanabilmek için minimum sistem ihtiyacı; 486 işlemci, 8 MB Ram, 10 MB HDD alanı, 16 Bit ses kartı, CD-ROM sürücü, Windows 95 işletim sistemi.



Soruyu cevapladığınızda uygun seçeneği işaretlemeniz gerekiyor.

ÖYS PUANI HESAPLAMALARI



Puan hesaplamaları 1997 katsayılarına göre yapılıyor.

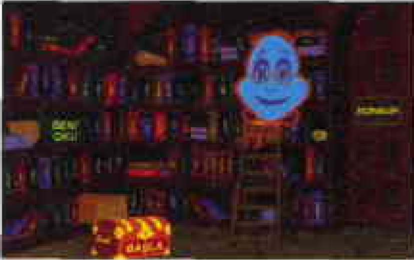


Test sonunda genel bir değerlendirme sunuluyor.

Kral Çıplak!!!

Artık masallar tek boyutlu olmaktan çıktı. İlerleyen bilgisayar teknolojisi sayesinde masallar elektronik ortama aktarıldı. Bu sayede sadece masal dinlemek yerine, hikayenin bir parçası oluyor ve hatta yönlendirebiliyorsunuz da.

Bibliotech serisine ait bir ürün olan Kral'ın Yeni Giysileri Ren Bilgisayar tarafından Türkçe'ye çevrilmiş ve piyasaya sürülmüş. Hans Christian Anderson'ın orijinal hikayesine sadık kalınarak hazırlanmış olmasına rağmen kullanım esnasında çocukların ilgisini çekebilecek eklemeler de yapılmış. Kurulumu çok rahat olan bu yazılım 6 yaş ve üzerine hitap ediyor. Programın açılış ekranında kral ve atı (?) ile tanıştıktan sonra *ana menüye geçiyorsunuz.* Burada



Miranda söyle bana, benden yakışıklı var mı dünyada

size hikaye boyunca yardımcı olacak Miranda (ayna) tarafından karşılanıyorsunuz. Program hakkında kısa bir açıklama aldıktan sonra seçiminiz yapıp hikayeye başlayabilirsiniz. "Başla" *seçeneğine tıklayarak oyunlu hikayeye,* "Bana Oku" seçeneğine tıklayarak sadece dinleyeceğiniz hikayeye başlayabilirsiniz. Seçenekler ekranından ise hikayeye istediğiniz sayfadan başlayabilirsiniz. Burada 13 resim içerisinden



Unutmayın! sadece aptallar göremez

istediğinizi seçebilir ve emin olmak için ön izlemeden yararlanabilirsiniz.

Bana bir masal anlat bilgisayar...

Hikayeye "Bana Oku" seçeneğiyle başlayacak olursanız Miranda size her ekran görüntüsüne ait metni okuyacak ve tüm animasyonlar kendiliğinden gerçekleşecektir. Bu durumda *size sadece izlemek kalıyor. Başla seçeneğine* tıklarsanız oyunlu hikayeye başlarsınız. Bu seçeneğin diğerinden tek farkı arka planda bulunan hareketli nesneleri tıklayarak animasyonları kendiniz çalıştırmanız. Yazılım içerisinde programlama (seslendirmeler) ve yazım hataları olsa da çocukların ilgisini çekebilecek bir yazılım.

K.T.

Bilgi için:
Metropol Dağıtım
Tel: (212) 212 55 65
Fiyat: 34 $

Casus, Süper Casus

"Nova" çok tehlikeli bir silahtı. Şirket "Nova" yı imha etmek zorundaydı. Eski ortağınız Kane kötü tarafa geçti ve şirketin planlarını suya düşürdü. Şimdi "Nova" ya sahip ve sizin onu durdurmanızı istiyor.

Maceranın derinlerine inen Süper Casus I Ren Bilgisayar tarafından piyasaya sürülmüş. Tamamı İngilizce olan oyunun açılış ekranında isminizi girdikten sonra Briefing Room içerisinde oyuna başlayabilirsiniz. Artık sizde macera dolu olayların içindesiniz. Olayların gelişimine göre bazen bir striptiz kulübünde striptizci ile diyaloga girecek bazen de sakin bir parkta gazete okuyacaksınız. Heyecanın doruklarında dolaşmaya hazır mısınız?



Profesör ile konuşun ve araçlarınızı tanıyın

Her an her şey olabilir, dikkatli olun!

Oyun başlangıcında Briefing Room'dan envanter çantası alıyorsunuz. Bu çanta içerisinde tüm oyun boyunca size yardımcı olacak araçlar bulunuyor. Tabii bunların hepsi hemen verilmiyor bir bölümünü de sizin toplamanız gerekiyor. Bunlar arasında çok amaçlı gözlük, V5 dokunma tozu, bomba imha seti, kilit açma seti, tabanca, çok amaçlı kulaklık, mikrofon sayılabilir. Ama bunlar haricinde bilim adamlarının sizin için geliştirdikleri ışınlama cihazı (Önceden kodlanmış *adres listesinde herhangi bir yere gitmenizi* sağlar), ileri düzey frekans modülatörlü telekom (tony) işinizi kolaylaştıracaklar. Envanter Çantasına ulaşmak için herhangi bir yerdeyken Space tuşuna basmanız yeterli olacaktır. Envanter (Training Room) Odasında tüm cihazlar ve işleyişleri hakkında geniş bilgi alabilirsiniz. Ayrıca Envanter Odasında maketler üzerinde silahlarınız deneyerek atış talimi yapabilirsiniz.

Oyun esnasında Enter tuşuna bastığınız zaman özellikler menüsü açılacaktır. Burada oyun ile ilgili müzik, zorluk seviyesi gibi ayarları yapabilirsiniz. Geçtiğiniz her hangi bir bölüme geri dönebilir, skor tablosunu inceleyebilir, listede bulunan eski bir oyuna geri dönebilir ve oyundan çıkabilirsiniz. Şansa ihtiyacınız olacak. İyi Şanslar!!!

K.T.

Bilgi için:
Metropol Dağıtım
Tel: (212) 212 55 65
Fiyat: 36 $

Saitek Game-Pad

Daha Rahat Ve Zevkli Oyunlar Sizi Bekliyor.

PC üzerinde bol oyun çeşidi vardır, hemen herkesin zevkine uygun bir şeyler bulmak mümkün denebilir. Ne var ki iş oyun oynama yöntemlerine gelince durum biraz farklıdır, değişik tipte oyunlar için başka başka kontrol cihazları kullanmak gerekebilir. Mesela Arcade ve Action türü oyunlarda klavye kullanmak elleri ağrıtabilir, ayrıca değişik yerlerde bulunan tuşlara hakim olmak zor olacağından, zaman oyundan zevk almaktan çok tuşlara alışmakla geçer. Genelde bu durumun en çok



hissedildiği anlar PC üzerine uyarlanmış konsol oyunlarını oynarken yaşanır. Bu tarz oyunlar Game Pad düşünülerek hazırlandığından tuşların klavye üzerindeki dağılımı genelde oldukça kullanışsızdır ve en iyi sonuçlar yine bir Game Pad ile alınabilir. Saitek yapımı X6-32M modeli Game Pad, ergonomik yapısı ile ele rahatça oturuyor ve uzun süreli oyunlarda bile insanı yormuyor. Üzerinde bulunan kontrol düğmeleri sayesinde ihtiyaç duyulmayan Button'ları iptal edebilmek de mümkün. Eğer Mortal Kombat oynarken yeterince performans alamamaktan şikayetçi iseniz, belki de bu cihaz işinizi kolaylaştırabilir.

Bilgi için:
Boğğaziçi Biulgisayar
Tel: (216) 336 12 39
Fiyatı: 13.5$

CyberGunner Joystick

Uçuşlarınız Artık Daha Zevkli.

Uçuş simülasyonları ve araba yarışları hassas kontrol cihazları gerektiren oyunlardır. Ne var ki çok detaylı tasarlanmış karmaşık analog Joystick'ler hem kullanılması emek isteyen, hem de oldukça pahalı olan cihazlar olabiliyor. Üstelik bu cihazları genelde simülasyonlar dışında, mesela Arcade oyunlarda kullanmak pek mümkün olmuyor. Bu yüzden fazla pahalı ve karmaşık bir cihaz edinmek istemeyenlere A4 Tech firması yapımı olan CyberGunner modeli Joystick öneriyoruz. Bu model ele rahatça oturacak ve oyun esnasında sizi yormayacak bir yapıda tasarlanmış, altında bulunan dört adet vantuz ile düzgün bir yüzeye sıkıca tutunabiliyor ve bu da diğer elinizin serbest kalmasını sağlıyor. Üzerinde dört adet ateş düğmesine ek olarak bir de Hat Switch tabir edilen ve çeşitli roller üstlenebilen mini yön tuşu mevcut, bu sayede ciddi uçuş simülasyonlarını da oynamak mümkün oluyor. Aşağıda bulunan düğme yardımıyla analog



moddan dijital moda geçmek son derece kolay, bu da Action türü oyunlarıı da aynı Joystick ile oynama imkanı sunuyor. Kısacası fazla para harcamadan her iki görevi de üstlenebilecek bir Joystick arayanları tatmin edebilir sanıyorum.

Bilgi için:
Multimedia
Tel: (212) 212 98 50
Fiyatı: 16$

QuickShot StratoWarrior

Tam PC Pilotlarının Düşlediği Cihaz.

Ağır, sağlam ve ergonomik. Bu sözler StratoWarrior'u tanımlamak için kullanılabilecek sözler, ancak bu durum fazla şaşırtıcı olmasa gerek, çünkü QuickShot firması uzun yıllardan beri Joystick ve benzeri aksesuarlar üretiyor, üstelik ürünlerin kalitesi gün geçtikçe de gözle görülür bir biçimde artıyor. Ni-



tekim Strato için de aynı şeyleri söylemek mümkün, öncelikle bu Joystick tam amen analog olarak tasarlanmış ve hedef müşteri kitlesi hesaplı fakat sağlam bir ürün arayan simülasyon severler olarak belirlenmiş. Ana gövde tamamen metalden üretilmiş, son derece sağlam ve bir o kadar da ağır. Bu sağlamlık sayesinde en ağır şartlarda bile uzun ömürlü olması garantilenmiş. Ağır olması ise cihazın altında bulunan dört adet pabuç üzerinde masaya sağlam bir şekilde oturmasına imkan tanıyor. Hassasiyet açısından en zor beğenen kullanıcıları bile memnun edebilecek kadar iyi olan cihaz, üzerinde bulunan hız ayar düğmesine ek olarak bir adet gaz pedalı ile beraber geliyor. Bu pedal oyundaki hız kontrolüne kademeli olarak ayaktan kumanda edebilmenize imkan tanıyor. Genel olarak ele alındığında kalite ve işçilik olarak kusur bulmak zor, uzun ömürlü bir analog Joystick edinmek isteyenler için iyi bir seçim olabilir.

Bilgi için:
Multimedya
Tel: (212) 212 98 50
Fiyatı: 21$

Sega Infra-Pad

Kablo Derdinden Uzak Ve Rahat Bir Oyun İmkanı.

Geçen sayıda Sony Playstation için kullanılmak üzere tasarlanmış oldukça kullanışlı bir uzaktan kumandalı Game Pad tanıtmıştık. Hemen ardından Sega için tasarlanmış benzer bir cihaz da elimize geçti. Sega firmasının kendi ürünü olan Infrared Control Pad, tıpkı televizyonlarınızın uzaktan kumandalarına benzer bir sistemle işliyor ve kullanımı laserle çalışan cihazlar gibi herhangi bir tehlike taşımıyor. Ürünün kutusundan üç parça malzeme çıkıyor, bunlardan ilki Saturn'ün ön tarafındaki Game Pad portlarına oturacak şekilde hazırlanmış olan kızılötesi sinyal alıcı, bu parça gücünü doğrudan konsoldan çekiyor. Diğer parçalar ise iki adet infrared Game Pad, bunların her biri çalışmak için iki adet AA tipi kalem pile ihtiyaç duyuyor, pil sarfiyatı ise nispeten düşük sayılabilir, tabii bütün gün konsolun başından kalkmıyorsanız o zaman durum biraz değişir. Bu setin iki büyük faydası var, ilki kablo karmaşasını ortadan kaldırması ve rahat bir oyun imkanı tanıması, ikincisi ise çift Pad olarak satılıyor olması, eğer ikinci bir Pad almayı zaten planlıyorsanız bu ürün size bir taşla fazla kuş vurmak imkanı tanıyabilir.



Bilgi için:
Aral İthalat Ltd.
Tel: (212) 659 26 73
Fiyatı: 75 $

Virtuality VRD

Sanal Dünya İle Ciddi Biçimde İlgilenenler İçin Birebir.

Sanal dünya nedense pek çok insanın ilgisini gerçek dünyadan daha fazla çekiyor. Modern zamanların en büyük hastalıklarından biri de gerçek dünyadan uzaklaşma çabası, böylece insanlar sorunlarından tamamen kurtulabileceklerini sanıyorlar. Kısaca sanal cihazlar yeni çağın intihar yöntemlerinden biri olarak tarihte yerlerini alıyorlar, tabii bunları kullanarak madden değil ama bir süre içinde ruhsal açıdan ölüyorsunuz. Çünkü bilgisayarların sunduğu sanal ortamlar gerçek hayat kadar acımasız değil, ama bu oraya bağımlı olmanıza ve gerçek hayatla olan bağınızı kopararak çeşitli ruhsal bozukluklar geliştirmenize sebep olabiliyor. Bu ve benzeri olumsuzluklarına rağmen unutulmaması gereken bir şey var, diğer her teknoloji gibi bu da doğru kullanıldığında son derece faydalı olabiliyor. Burada tanıttığımız VRD sanal kask, sanal dünya teknolojisinin evlerinize kadar giren örneklerinden sadece biri, bu türden pek çok farklı fiyata ve farklı işleve sahip ürün piyasada mevcut. Ne var ki pek çoğunun fiyatları sıradan kullanıcıları ürkütecek kadar yüksek, nispeten ucuz olanları ise vaadedilen sihirli dünyayı yaratmayı başaramayacak kadar düşük teknolojilerin ürünleri. Bu yüzden 3D görüntüler yarattığını iddia eden bir ekipmana yatırım yaparken akılda tutulması gereken başlıca kural, fiyatların cihazın büyüklüğü ve performansı ile genellikle doğru orantılı olduğudur. Sonuçta VRD için de benzer bir durum söz konusu, yarı kask biçiminde tasarlanmış olan ve içerdiği iki adet mini ekran sayesinde her göze bir imaj göstererek 3D bir görüntü yaratan cihaz, benzerlerine nazaran daha detaylı bir yapıya ve gelişmiş teknolojiye sahip. Tabii bunun bir de bedeli var, her ne kadar firması bu cihazın benzerlerinden daha ucuz olduğunu beyan etse de, alt düzey kullanıcılar için 1240 dolarlık fiyat oldukça ağır gelecektir. Tabii eğer profesyonel mühendislik uygulamaları ve benzeri para getiren konularda geleceğin teknolojilerine yatırım yapan bir kullanıcı iseniz, o vakit bu ve benzeri zaman içinde kendini amorti etmesi mümkün gelişmelere yatırım yapmak vizyonunuzun doğal bir parçası olacaktır. VRD kask türünün oldukça iyi bir örneği, kafa hareketlerine olan duyarlılığı ve hafif yapısıyla kendini ön plana çıkarmayı başarıyor. Tek şikayetiniz diğerlerinde de rastlanan kablo bolluğu ve karmaşası olacaktır, fakat maalesef bu sorun PC ile ilgili her konuda yaşanıyor, yani bu cihaza mahsus bir durum değil.



Bilgi için:
Onitron
Tel: (212) 220 37 99
Fiyatı:1240$
(TV Converter Dahil)



QUAKE



Demek isteyince oluyormuş!

Adı Quake. Kim veya ne olduğu mu? Bu o kadar da önemli değil. Zaten hakkında bildiğimiz tek şey o delinin en büyük amacının kendi icadı olan Slipgate isimli aleti kullanarak, mutasyona uğrattığı ölülerden kurulu birliklerini üslerimize sokmak olduğu. Askerlerinin daha sonraki hedefi ise katletmek, çalmak ve gerekirse insanları kaçırmak.

Counterstrike operasyonu şu andan itibaren başlamış durumda. Öyle görünüyor ki siz de bizi kurtaracak kabiliyete sahip tek insansınız. Yapmanız gerekeni söylememe gerek yoktur herhalde. Şeytanın bu karanlık hizmetçisini, onun askerleri önce bizim birliklerimizi, daha sonra da hayatta kalmayı bir şekilde başarabilmiş diğer tüm insanları yok etmeden haklamalısınız. Önünüzde iki seçenek var. Kahraman olarak üsse geri dönmek veya sonsuzluğun içinde bir yerlerde kaybolmak sizin elinizde.

"Quake'in Sega sürümünü hazırlamamız olanaksız". Evet, bu sözler aynı oyunun PC versiyonu daha tazeyken ve satış rekorları kırarken ID Software programcılarının kullandığı sözlerin aynısı. Onların bu önyargısı Sega'nın yaklaşık 2 sene boyunca bu muhteşem oyundan mahrum kalmasının tek sebebi oldu. Nihayet üstün çabası sayesinde Duke Nukem 3D'yi konsolda oynamamızı sağlayan Lobotomy Software bu işe de elini attı ve böylece geç de olsa başarılı bir çalışma ortaya çıktı.

Quake, 4 Episod'a serpiştirilmiş 28 bölüm içeriyor. İlk Episod'daki amacınız yapımcılar tarafından yanık Orc etinin ve barutun hoş kokusu ile tanışmak için yapılmış bir alıştırma olarak özetlenmiş. Orjinal versiyonda yer alan gizli görevler kaldırılarak onların yerine eskilerinden daha iyi tasarlanmış 4 yeni Sega bölümü eklenmiş. Her Episod'da bir gizli bölüm yer alıyor. Bunları da ilave ettiğimizde bölüm sayısı 32'yi buluyor.

Oyun sırasında 8 ayrı tipte silaha sahip olmanız mümkün. Bunların arasında av tüfekleri, el bombası ve roket atarlar gibi sıradan olanlarının dışında balta ve çivi atarlar oyunun kendine özgü silahlarını oluşturuyor.

Değişiklikler...

Bu kez değişiklikler listemde sizi biri iyi biri kötü iki haber bekliyor. Önce kötü olanından başlayalım. Oyun Network desteği içermiyor. Zaten bu da olabilecek en büyük eksikliklerden biri. İyi haber ise oyuna eklenmiş yeni ışıklandırma efektleri. Quake'in poligonal yapıdaki grafikleri oldukça etkileyici bir görünüme sahip. Ancak yine de onların Duke 3D'deki kadar hızlı olduğu söylenemez

Oyunda farklı güç ve görünüme sahip 15 yaratık tipi var. En çok dikkat



etmeniz gerekenlerden biri her bölümde sayısız yerde karşınıza çıkacak gizli bölmeleri kaçırmamaya özen göstermek ve oralarda bulunan çeşitli cephane, zırh, ilk yardım çantası ve Biosuit gibi ıvır zıvırları bulmak.

Müzikler PC versiyonuyla en ufak bir farklılık göstermiyor. CD kalitesindeki parçalar Nine Inch Nails adlı grup tarafından hazırlanmış. Ses efektleri muhteşem bir atmosfer hazırlıyor. Müzikler tahmin edilen düzeyde korkutucu bir etki yaratmasa da en azından kendinizi bir saniyeliğine bile rahat hissedemeyeceğinizden emin olun. Karanlığın içinde bir yerlerde sizi bekleyen yaratıkların böğürmeleri, hemen her köşe başında karşınıza çıkarak sizi usandıracak düşmanlarınızın homurtuları ve en güzellerinden biri de onların suratlarına çivileri yapıştırırken çıkardıkları çığlıklar kolonlarınızın evi yeterince titretmesine yol açacaktır.

Quake bir kaç günde bitirilebilecek kadar kolay bir oyun değil. En düşük zorluk seviyesi bile sizi epey oyalayacaktır. Bu arada oyunun 15 yaş altı çocuklar için fazla şiddet içerdiğinden sakıncalı bulunduğunu da belirtmiş olalım.

Kararsızım

Yazının dibini bulduk ama ben hala oyunun bu kadar büyük bir gecikmeyle konsola aktarımının çok sevinilecek bir haber olup olmadığı konusunda kesin bir karara varamadım. Yine de gerçek bir Quake tutkunu için "Ben bu oyunu PC'de defalarca bitirdim" demek almamak için yeterli bir mazeret olamaz. Bir yerlerden bir şekilde temin etmeniz ve oyunun karanlık atmosferinde çirkin düşmanlarınızla beraber bir kaç saat geçirmeniz şiddetle tavsiye edilir. Tabi çoklu oyuncu desteğinin olmayışını umursamıyorsanız.

Ozan Ali DÖNMEZ

SEGA SATURN TOP10 LİSTESİ

1. FIFA Road to World Cup 98
2. NBA Live 98
3. Croc: Legend Of The Gobbos
4. Quake
5. Sega Touring Car Champ.
6. Winter Heat
7. Steep Slope Sliders
8. NHL 98
9. Virtua Cup 2 With Gun
10. Fighters Trilogy

LEVEL KARNESİ

ACTION

ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (212) 659 26 73
Sega Saturn
Fiyatı: 88 $ (KDV dahil)





Çamur Adamın Maceraları



Eh başlık biraz garip oldu tabii ama bir o kadar da gerçek sayılır, söylesenize hiç Neverhood oynadınız mı? Hayır mı? İlginç bir Adventure, ama en dikkat çekici yanı tüm modellerin renkli kilden hazırlanmış olmasıydı, tabii bu malzeme sayesinde ilginç animasyonlar da ortaya çıkıyor. Skullmonkeys bildiğimiz platform tarzında bir oyun, ancak çamur adamlar temasını ve başrol oyuncularını Neverhood'dan alıyor. Konuya gelince, uzayın derinlerinde bir yerlerde Idznak adında kilden bir gezegen vardır. Bu gezegenin sakinleri Skullmonkey denen basit insan benzeri yaratıklardır. Bunlar günlerini herhangi bir insanımsı yaratık gibi geçirirler, faydasız aletlerle zaman öldürür, sebepsiz yere birbirlerine vurur ve bolca gürültü ederler. Birgün herşey alışılmış lüzumsuz temposunda sürerken, gezegenlerine gökten beklenmedik bir misafir düşer. Klogg ismindeki bu kötü ve cani ruhlu misafir kendini onlardan biri gibi gösterip onların lideri olduğunu söyler. Hepsini biraraya toplayan Klogg dev bir metal canavar yapmayı ve bununla yakınlardaki Neverhood'a saldırmayı planlamaktadır. Böylece kardeşi olan Klaymen ile kozunu paylaşabilecektir. Ancak içlerinden bir tanesi biraz daha akıllıdır ve olup bitenler hakkında Klaymen'i uyarması için tuhaf uçan bir makine gönderir. Makine Klaymen'i bulur ve onu doğrudan Idznak gezegenine uçurur. Bundan sonra Klaymen tek başına ilerleyip Klogg ve onun savaş makinesini yoketmek zorundadır.

Hoplayın, Zıplayın

Skullmonkeys alışılmış platform oyunlarına güzel bir örnek, eğer bu tip oyunları seviyorsanız tabii. Grafiklerin iyi olduğunu söyleyebiliriz, ancak daha da ilgi çekici yanları tamamen kilden yapılmış olmaları, animasyonlar ve objeler aslında iki boyutlu olmalarına rağmen, kil modellere has bir hacime sahipler. Oyunda kahramanımız Klaymen rakiplerini tepelerine zıplayarak yokediyor, ancak bu şekilde başa çıkamayacağı pek çok düşmanı da olduğundan etraftaki silahları toplaması ve bazen hızlı bir şekilde kaçması gerekiyor. Bölümleri dolduran küçük kil toplarından topladığınız her yüz tanesi size bir hak kazandırıyor. Doğrusu bu haklara ihtiyaç duyacaksınız çünkü oldukça uzun bir oyun sizi bekliyor. İkisi gizli olmak üzere toplam on-dokuz bölüm mevcut, bu bölümlerin herbiri ise üç ila altı arasında alt bölümden oluşuyor. Bazı noktalarda karşınıza oldukça güçlü Boss sınıfı düşmanlar çıkıyor, bunları hesaba katmasak bile etrafta sizi bayağı yorabilecek bir sürü farklı tipte yaratık mevcut. Bölüm içinde karşınıza Ma Bird denen ve olduğu yerde dikilen bazı kuşlar çıkıyor, bunların tepesine bastığınızda yerinizi işaretlemiş oluyorsunuz ve eğer vurulursanız tekrar oradan başlıyorsunuz. Bir diğer nokta ise bölümleri nasıl bitireceğinizle ilgili, her bölümün sonunda bulunan büyük ve gri kil topunun içine atlayınca sonra ki bölüme ışınlanıyorsunuz, ancak bazen karşınıza bir de kırmızı geçiş kapısı çıkabiliyor. Burada çok dikkatli olmanız gerek çünkü kırmızı kapılar sizi aynı seviyenin daha zor olanına götürüyorlar. Sonuçta genel olarak ele aldığımızda Skullmonkeys platform sevenleri uzun süre konsollarının başına bağlayabilecek bir oyun, ama platformlara fazla ilgi duymuyorsanız o zaman durum değişir tabii.





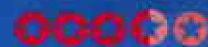
M. Berker Güngör



LEVEL KARNESİ

PLATFORM

ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (212) 659 26 75
Firma: Dream Works Interactive
SONY Playstation





GRAN TOURISMO

"Eski şovalyelerin kalkanlarından ve mızraklarından bu yana hiç bir insan yapımı alet, insanın egosunu otomobiller kadar tatmin edememiştir."

-Sör William Rootes, İngiliz otomobil fabrikatörü, 1958.

Tabii 21. yüzyıla girdiğimiz şu günlerde herşey biraz değişmiş durumda. Egosunu sadece video oyunları ile tatmin edecek bütün bir jenerasyonla karşı karşıyayız ve hiç kuşkusuz bu yazıyı okuduğunuza göre aslında sizinle karşı karşıyayız. Siz bir fenomensiniz... Neyse, bir süre için dışarıda bir yerlerde güzel kızlar olduğunu da unutup PlayStation'ımıza Gran Tourismo CD'mizi koyalım ve bakalım neler oluyor.

Zombilerin Gecesi

Açılışta bizi uzun ve inanılmaz güzellikte, tam ekran bir video karşılıyor. Bu soluk kesici sekansta her şey bilgisayarla üretilmiş. Tüm oyun makinelerinde bu kadar güzel bilgisayar animasyonlarına sahip başka bir Intro bulma şansınız epey düşük. Hatta otomobil oyunları söz konusuyken imkansız. Intro'da, oyunda kullanacağınız arabaların neredeyse tamamı yer alıyor. Karşı konulmaz Toyota Supra bile. Böylece birazdan geçireceğiniz antisosyal saatler için iyice havaya giriyorsunuz. Dışarıdaki güzel kızlar ve gerçek arabalar böylece düşüncelerinizi terketmiş oluyor. Artık gerçek bir zombisiniz.





Oyunumuz iki ana bölüme ayrılmış. Quick Arcade isimli ilk bölümü seçerseniz elde edeceğiniz iki yeni opsiyondan bir tanesi Single Race. Burada seçebileceğiniz arabalar epey geniş bir spektrumda yer alıyor. Ortalama bir arabadan tutun da (Honda Civic, Mitsubishi Mirage), daha spor bir arabaya (Honda Integra Type R, Toyota MR2) ya da epey egzotik sayılabilecek diğerlerine (Honda NSX, Nissan Skyline GT-R) dek opsiyonlarınız hiç de az değil. Her bir arabanın ait olduğu bir sınıfı var. C, B ve A. Tabii ki A en iyisi. Örnek vermek gerekirse Honda Civic SiRII 1.6 litrelik VTEC, ancak C grubuna girerken; Nissan Skyline GT-R Turbo bütün zerafetiyle A grubunun asil bir üyesi durumunda. Quick Arcade bölümünün adından da anlaşılan yapısı gereği olacak, İvme, Azami Sürat gibi kritik istatistikler verildiği halde daha spesifik veriler (beygirgücü, ağırlık, boyutlar) es geçilmiş durumda. Sizi sevindirecek bir başka güzellik de, arabalarınız için değişik renklerde boyaların bulunması. Bu renkler gerçek hayattaki otomobil üreticilerinin kullandıkları arasından seçilmiş. Üç tane de zorluk derecesi bulunuyor. Eh, benim size tavsiyem şu: Madem dışardaki bütün güzelliklerinden vazgeçip kendinizi TV'nin karşısına esir ettiniz; bari ızdırabınızı çekilebilir kılın ve en zor derecede oynayın.

Tamamen Yalnızsınız

Single Race'e ek olarak bir de Time Trial olayımız var. Arabalardan istediğiniz birini alıp, istediğiniz bir parkurun üzerine koyuyor ve zamana karşı yarışıyorsunuz. Şunu bilmenizi isterim ki oyunun bu bölümü Single Race'e göre her ne kadar daha üstün olmasa da en az onun kadar zevkli. Sonuçta pistte, siz ve arabanızdan başka hiç kimse yok. Yalnızsınız. Tabii video oyunları oynamaya çılgınca devam ederseniz yaşamınızın geri kalanında da epey yalnız kalacağınızı hatırlatmama gerek var mı, bilmem.

Albüme Adını Veren 45'lik

Oyunun ikinci ana bölümünün adı Gran Tourismo. Zaten, bu oyunu bu kadar iyi yapan her şey burada toplanmış. Akıl almayacak kadar fazla sayıda otomobili bu bölümde toplayabilir, Upgrade edebilir ve yarıştırabilirsiniz. 140 (yazıyla: yüz kırk)'tan fazla araç emirlerinizi bekliyor. Çoğunu Quick



PlayStation

Arcade modunda bulamayacağınız hız şeytanlarının arasında Nissan 240SX SE, son model Honda Accord, özel yapım Corvette, Honda Civic Type R ve Castrol Toyota Supra gibileri bulunuyor. Oyuna belli bir parayla başladığınızı bilmem söylemeye gerek var mı? Herhangi bir otomobil üreticisinden 50,000,000 yen gibi bir paraya yukarda saydığımız teknoloji harikalarından ya da benzerlerinden birini alabiliyorsunuz. O kadar çok araç var ki, rüyalarınızın arabasını mutlaka buluyorsunuz. Her araba üreticisinin ana harita üzerinde kendi yeri var. Bu yerlere gidip araba alım-satımı yapabilir ya da üreticilerin kendi garajlarında performans arttırıcı parçalar takıp mevcut aracınızı Upgrade edebilirsiniz. Akla gelebilecek her yedek parça, her renk boya bu garajlarda mevcut. Tabii parası olana. Parçalar aldığınızda, beygirgücü kazancınızı ya da kaybınızı hemen anında görüyorsunuz. Böylece aracınızı en optimize bir şekilde Upgrade etmek mümkün oluyor. Paranızı en uygun şekilde paylaştırmak size kalmış.

İşin tüm eğlencesi bu saydıklarım değil; Gran Tourismo modundan en fazla zevki alabilmek için bir çok mücadeleye girmek gerekiyor. Örneğin tek pistlik yarışlara katılabilir ya da çok parkurlu ve puan sistemli yarışmalara iştirak edebilirsiniz. Yarışlar çok çeşitli ve karşınıza çıkacakları önceden tespit etmeniz zor, bu yüzden ilk yapılması gereken 3 değişik sınıfta lisans almak ve doğru arabalara sahip olmak ya da Upgrade yapmak olmalı. Ancak bundan sonra ciddi bir kazanma şansıyla pistte yerinizi alabilirsiniz. Lisans almak için çeşitli sınavlardan geçmek gerekiyor: hızlanma, yavaşlama, basit ve zor virajlar, el freniyle dönmeler, zamana karşı yarışlar... Sınavı geçmek epey zor ama unutmayın, istediğiniz kadar deneme şansınız var.

Güzellikler Bitmiyor

Gran Tourismo modunun sunduğu bir başka güzellik, Machine Test Area isimli bölüm. Aracınızı buraya getirip, her türlü dış ve iç etkenlerin tamamen kontrol altında olduğu bir ortamda, performansını ölçüyorsunuz. Bilen bilir şartların kontrol altında olması, yapılan deneylerin tam bir bilimsellik arz etmesini sağlar. Bu bölümdeki eğlenceli buluşlardan birisi de aracın azami süratini ölçmek için kullandığınız oval yüksek hız pisti. Yine meraklıları, EuroSport ya da muadili kanallardaki programlardan bu pistleri hemen hatırlayacak. Kısacası, arabanıza eklediğiniz yenilikleri test etmek için Machine Test Area kadar güzel bir buluş olamaz. Nefis.



Her ne kadar Gran Tourismo modu, otomobil çılgınları için (memlekette epey yaygın bir hastalık) karşı konulmaz harikuladelikler içerse de, düz araba yarışı meraklıları ya da sadece video oyunlarının tutkunları için sıkıcı olabilir. Hiç bir zaman üstesinden gelemeyecekleri detayların içinde boğulup yokolabilirler. Bu tür insanların tek kurtuluşu, Upgrade olayına pek bulaşmadan sadece yarışmak ve kazanmaya çalışmak olabilir. Tabii bu kez de kazanma şansları epey düşmüş olacak.

Görsel Güzellikler Önemlidir Hayatımızda

Tam şu sıralarda kızları iyice unutmuş olduğunuzu tahmin ediyorum. Zaten sizi ilgilendiren de etten, kemikten ziyade; ekrandaki piksellerin bir takım armoni ve renk durumları. Sizi hemen rahatlatalım, Gran Tourismo görsel olarak, PlayStation, Saturn, N64 ya da PC'deki tüm yarış oyunlarından daha üstün durumda. Gran Tourismo "Environment mapping" dediğimiz, 3D modellerin üstünün sürekli değişen gerçekçi dokularla kaplandığı tekniğin PlayStation'da ilk olarak hakkıyla uygulandığı oyun. Bu tekniğin neticesinde arabalar gerçekten de hangi renkte olursa olsun metalik görülüyor. Şehirde ya da şehir dışında çevrenizdeki binalar, ağaçlar ya da diğer her şeyin son derece gerçekçi bir şekilde arabanızın kaportasında yansıdığını görüyorsunuz. Oyun boyunca gerçek zamanlı olarak üretilen bu grafikler,



önceden "render" edilmiş 3D video izlenimi taşıyorlar. Böyle bir güzellik başka hiç bir yarış oyununda yok. Hemen ekleyelim, genellikle ihmal edilen pist detayı bu oyunda epey yüksek tutulmuş. Ve işin en mükemmel tarafı, şu bir paragrafta anlattıklarımın tamamının saniyede 30 kare gibi çok doğru bir süratte olması.

Gran Tourismo ses konusunda da epey başarılı. Bir yarış oyununda daha gerçekçi ses efektlerine rastladığımı hatırlamıyorum. Eğer turbolu bir araba kullanıyorsanız motor bölmesinin dibinden gelen vızıldamalar dikkatinizi çekecek. Ya da VTEC motorlu bir Honda'nın içindeyseniz 5000 rpm'yi geçerken motorun kendini belli ettiğini ve kadran sonuna dayandığında aynı gerçekte olması gerektiği gibi delicesine kükrediğini duyup hayretler içerisinde yokolup gideceksiniz.

Dışarı Çıkıyoruz

Netice olarak Gran Tourismo şimdiye kadarki en iyi yarış oyunu ve belki de sezonun en iyi oyunlarından birisi. Bunu oynadıktan sonra başka hiç bir yarış oyunu sizi tatmin etmeyecek. Evden çıkın, bu oyunu bulun ve satın alın. Kimbilir belki yolda güzel bir kızla tanışabilirsiniz de...

Çağdaş Koçyiğit





Overboard!

"Bu yolculuk kesinlikle pudralanmış süt kuzusu, zengin evladı şımarık çocuklara göre değil! Hayır, sizi sefil fareler, bu sadece gerçek bir erkeğin göze alabileceği bir macera!"

Overboard ya da Amerika'daki ismiyle Shipwreckers, Psygnosis'in en son action-zeka oyunu. Yedi denizin hazinelerini yağmalamak için deryalara açılmış bir korsan gemisinin kaptanı, belki de birazdan dibi boylayacak son ve tek yolcusu olmak için sizi aday gösteriyor.

Zor İş Olsa Gerek, Korsanlık

Overboard, hiç kuşkusuz son zamanlarda video oyunları piyasasında gördüğümüz en orijinal ve yaratıcı oyun. Vahşi amaçlarınıza erişebilmek için tepeden görünen korsan geminizi yönetmek, bulmacaları çözmek, diğer korsanlarla savaşmak, limanları ele geçirmek ve başka bir sürü tehlikeyi bertaraf etmek gibi işleri başarmanız gerekiyor. Bu anti-korsan(!) tehlikeler arasında dairesel dev testereler, alev püskürten kuleler, patlayan balıklar, uzay gemileri ve daha niceleri yer alıyor. Her biri 4 bölümden oluşan toplam beş alan var. Her alanın dördüncü bölümünde, daha ileriye gidebilmek için haklamanız gereken klasik bir "boss" diğer bir deyişle "bölüm sonu yaratığı" yer alıyor. Oyunda temel olan şey savaşmak. Neyseki emrinize hazır, çeşitli türde silahlar var. Toplar, roketler, güverte topları, mayınlar, ateş püskürtücüler bunlardan sadece bir kaç tanesi. Oyundaki harika bir savaş modunda ise beş oyuncuya kadar olmak üzere (tabii gerekli arabiriminiz ve yeterli sayıda arkadaşınız varsa) on değişik (ama birbirinden pek de farklı olmayan) alanda, insan insana çarpışmak mümkün. Savaş modunu orijinal yapan şeylerden birisi, oyuncular birbirlerine göreceli olarak yaklaştıklarında ekranın üzerinize zoom yapması ve uzaklaşınca da bunun tersi olması. Arenalar çok geniş olduğundan bu efektin kullanıldığını sayısız kere göreceksiniz. Bir de, çok oyuncu için gerekli olan donanımın, şu meşhur "multi-tap" denen parça olduğunu ekleyelim. Herhangi bir Sony bayisinden alabilirsiniz.





Tasarım Harikası Oluyor, Bu Firmanın Oyunları

Neredeyse bütün Psygnosis oyunlarında olduğu gibi grafik tasarım kusursuz. Senaryonun büyük bir kısmı çizgi film tadında, ama aynı zamanda epeyce detaylı ve gerçekten de çok hoş. Herhalde en güzel görsel efekt deniz suyu olsa gerek, çünkü su adeta şeffaf ve batırdığınız tüm düşmanlarınızı okyanusun dibinde görebiliyorsunuz. Göze oldukça güzel görünen başka bir efekt de, kuleleri yokettiğinizde ya da alev aldığınızda ortalığı saran yarı transparan dumanlar, bulutlar. Düşmanlarınızın her biri, bölüm sonu Boss'ları da dahil olmak üzere çok detaylı ve hareketli olarak



tasarlanmış.

Oyunun tasarımcıları müzik konusunda da epey başarılı tercihler yapmışlar. Her alanda, temaya uygun olarak alt bölümler boyunca değişen, kendine has bir fon müziği var. Müziklerin çoğu neşeli olduğu kadar, şirin sayılacak bir takım gaza getirme motifleri de içeriyor. Örneğin ilk alandaki şarkılar tam olarak bir korsan oyunundan bekleyeceğiniz tarzda: Biraz Kalipso ve Karaib korsan havaları tabir edebileceğimiz layt tadında müziklerden oluşuyor.

Overboard ya da diğer adıyla Shipwreckers, oyun kontrolleri açısından da başarıya ulaşmış görünüyor. Geminizi adeta araba kullanır gibi kullanıyorsunuz: Gaza basma ve sağ-sol hareketleri. Geminin idare edilme mekanizmasında belki de tek arayacağınız şey geri vites benzeri bir güzellik. Yine de bu, gerçek yelkenlilerde olabilen bir şey mi, bunu hiç mi hiç merak etmiyorum doğrusu. Zira, bu oyundaki gemiyi yönetmek hem çok kolay, hem de çabuk öğreniliyor.

Zayıf Yönleri de Vardır, Tüm Oyunların

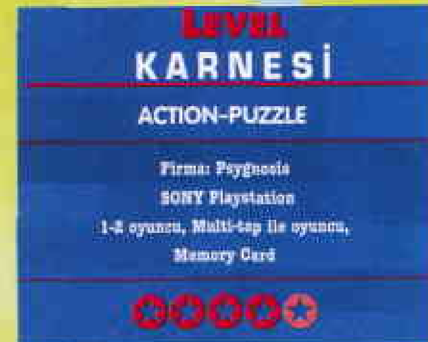
Şimdi gelelim eksi puanlara. Overboard ile ilgili en büyük sıkıntım, oyunun bir noktadan itibaren kendini çok tekrar etmesi. Aslına bakarsanız, bütün bölümlerde öyle ya da böyle aynı şeyi yapıyorsunuz; dolayısıyla bir süre sonra sıkıcı olmaya başlıyor. Sanırım oyundan en fazla zevki ve mutluluğu, size bir sürü opsiyon sunan multi-player (çok oyunculu) moddayken alacaksınız. Her neyse, ızdıraplardan bir başkası da, korkunç yükleme süresi. Örneğin, ana menüye dönüp oyunu kaydetmek için bile gülünç derecede uzun bir süre beklemek gerekiyor. Oyunların ara yükleme süreleri her zaman bir eziyet kaynağı olagelmiştir zaten.

Açıkçası Overboard'dan etkilendim, ama yukarıda da deyinildiği üzere, yaratıcılığın ve yeniliğin ateşi kısa sürede yanıp tükeniyor. Yine de ve kesin olarak, video oyunları alemine bu kadar sağlam bir oyun daha kattığı için Psygnosis'i kutlamak gerekir. Overboard'u multi-tap arabirimi (ve yeterli sayıda oyun arkadaşı) olan herkese ve maymun iştahlı olmayanlara tavsiye edebilirim.

Çağdaş Koçyiğit

Oyunu zaten almış olanlar için hileler derledim. Afiyet olsun:

Bölüm	Şifre
1.2	Gemi, Kafatası, Balık, Çapa, Gemi, Çapa
1.3	Gemi, Çapa, Kafatası, Gemi, Çapa, Balık
1.4	Kafatası, Gemi, Balık, Çapa, Çapa, Gemi
2.1	Balık, Balık, Çapa, Gemi, Kafatası, Çapa
2.2	Kafatası, Çapa, Çapa, Balık, Çapa, Gemi
2.3	Balık, Çapa, Gemi, Gemi, Gemi, Kafatası
2.4	Çapa, Balık, Gemi, Kafatası, Kafatası, Balık
3.1	Gemi, Kafatası, Kafatası, Balık, Çapa, Kafatası
3.2	Balık, Kafatası, Çapa, Balık, Kafatası, Balık
3.3	Balık, Balık, Gemi, Kafatası, Balık, Gemi
3.4	Gemi, Çapa, Gemi, Balık, Çapa, Balık
4.1	Kafatası, Kafatası, Çapa, Gemi, Balık, Balık
4.2	Gemi, Çapa, Kafatası, Balık, Balık, Çapa
4.3	Kafatası, Gemi, Kafatası, Kafatası, Balık, Gemi
4.4	Gemi, Balık, Gemi, Balık, Gemi, Çapa
5.1	Çapa, Gemi, Balık, Kafatası, Balık, Gemi
5.2	Balık, Gemi, Çapa, Kafatası, Gemi, Balık
5.3	Gemi, Balık, Kafatası, Çapa, Çapa, Kafatası
5.4	Kafatası, Gemi, Çapa, Balık, Gemi, Kafatası





Yalancı Bir Dünya



Üçüncü kuşak video oyunlarıyla birlikte üçüncü boyuta da taşınmış, PlayStation ya da Saturn'ümüzle birlikte poligonların, gerçek zamanlı tekstürlerin insanı aptal eden yalan dünyasında patlayarak yokolmak üzereydik. 16 bit konsolların Amiga'dan ödünç aldığı iki boyutlu platform oyunlarındaki o güzelim piksellerin lezzetini tam unutmuşken, önce SkullMonkeys şimdi de Oddworld: Abe's Oddysee bizim kuşağı tam kalbinden vuruverdi.

Oddworld, en eski oyun türlerinden (yoksa janrlarından mı demeliydim) birisinin tekrar dirilişini simgeliyor. Yine de kalbinin derinliklerinde bir platform oyunu olduğu halde "Oddworld Inhabitants" (oyunu yapan adamlar) şaşırtıcı sayıda yeni öğenin yanısıra epeyce stil, cila ve mizah katmak suretiyle delirtici bir prodüksiyona imza atmış bulunuyorlar.

Adaletsiz Bir Dünya

Adalete bakın, siz oturduğunuz rahat koltuğunuzdan kalkmadan ve sadece neredeyse küçük parmağınızı kımıldatarak, korkunç ızdıraplar içindeki sıradan bir Mudokon yani kötü yürekli Glukon'ların yönettiği bir et fabrikasındaki zavallı köle Abe'i oynatıyorsunuz. Tabii ki tüm yaptığınız onu kurtarmak adına sadece Abe'in ızdırabına yenilerini katmak oluyor. Bu pek iyiliksever (!) Glukonlar, Abe'in dünyasının çoğunu ele geçirip sayısız Mudokon'u esir etmiş vaziyette. Doğal hayata pek saygılı oldukları da söylenemez, zira dünyadaki bir çok yaşam formunun soyunu tüketmekle meşguller. Harika bir günde, aldığı bir müjdeyle Abe'in yaşamı daha da mükemmelleşir, mutluluğuna mutluluk katılır: Glukonlar piyasaya yepyeni bir ürün çıkaracaktır ve bu mamülün en temel bileşeni Mudokon etidir! Panik içinde kaçmaya başlayan Abe'in kaderi artık sizin becerikli (?) ellerinizde.

Oyunun Into bölümünü teşkil eden tam ekran video, bu sıralar adet olduğu üzere son derece etkileyici bir şekilde hazırlanmış. Neredeyse "Soul Blade" oyunundaki kadar iyi. Intro bize adamımızın öyküsünü anlatıyor, başarılı bir biçimde oyunda bizi bekleyen tasarım harikaları konusunda ipucu veriyor ve pat diye oyunun içine sokuyor. Into'nun son karesi oyunumuzun başladığı ekran! Oyun boyunca izleyeceğimiz video sekanslar da aynı şekilde tasarlanmış. Oyunun kalitesine kalite katmış.

Oyunun kendisi, yüz tane önceden render edilmiş muhteşem ekrandan oluşan dev bir level olarak tasarlanmış. Bunların arasında kolayca geçiş yapılmış çünkü "Oddworld: Abe's Oddysee" klasik Arcade mantığının yanısıra bitip tükenmeyen, sayısız bulmacayla örülmüş adeta. Ekranların çoğu Adventure oyunlarındaki odalar gibi düşünülerek hazırlanmış.

Yaşayan Bir Dünya

Adamımız Abe ve oyundaki diğer tüm karakterlerin hareketleri, düzinelerce çok detaylı animasyon karesinden oluşuyor. Epey yetenekli illüstratörlere çizdirildiği belli olan yaratıkların hareketleri, son derece "smooth" ve çizgi film tadında hazırlanmış. Yaratıkların Yıldız Savaşları'ndaki bar sahnesinden ödünç alındığı bile kolayca söyleyebiliriz. Ya da





hepsi, en az onlar kadar yaratıcı olarak sıfırdan tasarlanmış. Ses mevzusu da oldukça başarıyla kotarılmış. Etkileşimli müzik ve çok kanallı ses efektleri özellikle orman sahnelerinde adeta yaşayan bir şeyler hissi uyandırıyor.

Oyun boyunca karşımıza çıkan bir çok yaratık, "Oddworld Inhabitants"taki yetenekli adamların buluşu olan "A.L.I.V.E" teknolojisi kullanılarak yaratılmış. Bu sistem her yaratığın kendine has bir karakteri olması esasına dayanıyor. Her ne kadar "A.L.I.V.E." abartıldığı kadar olağanüstü bir sistem olmasa da, en azından yaratıkların birbirinden değişik cevaplar verebilmelerini ya da bir şeyi yapmaya ikna edilebilir olmalarını sağlamış. Eh bu da az şey değil. Yaratıklarla konuşmaktan söz ettiğimize göre, oyundaki başka bir güzellik olan "GameSpeak" sistemini anlatmanın zamanı geldi demektir. Contoller'ınızın düğmelerine basmak suretiyle belli sayıda kelimeler, sesler ya da gülmek, ıslık çalmak gibi jestler yapabilmeniz mümkün hale getirilmiş. Bu sayede oyundaki yaratıklarla gerçek anlamda konuşmak ve diyaloğa girmek gibi bir lükse sahip oluyorsunuz. Bazı yaratıklar, diğerlerine oranla iletişime daha açık olabiliyor ve genellikle oyundaki yeni bir yere giriş hakkı kazanmak ya da bir bulmacayı çözmek için "doğru sözcük"ü bulmak zorundasınız. Açıkçası bu "GameSpeak" teknolojisi çok dahice bir fikir, umarım "Oddworld Inhabitants" bu sistemi geliştirir ve gelecekteki Oddworld oyunlarına da yerleştirir.



Zor Bir Dünya

Oddworld, platform oyunlarının klasik "secret room-gizli oda" zihniyetini aynen bünyesinde taşıyor. Öte yandan alışılmadık derecede hassas ve öğrenmesi kolay bir kontrol metodu sayesinde, gelenek olduğu üzere kandırılıyormuş hissine kapılmıyorsunuz. Bu yeni sistemle beraber, pikseli pikseline ince ayarlar yapmak zorunda kaldığımız bunaltıcı oyun saatlerine elveda diyoruz. Her şeye rağmen oyun yeterince zor. Sonsuz yaşam ve oyunu Memory Card'a kaydetme imkanı verildiği halde zaman zaman insanı çileden çıkarıyor. Yine de bu özel bir durum olmaktan çok platform oyunlarının doğasından kaynaklanıyormuş gibi geliyor bana.



Yeni Bir Dünya

Internet'te ve çeşitli yayınlarda yazdığına göre, oyunun yaratıcısı Lorne Lanning önümüzdeki sekiz yıl boyunca seri halinde dört oyun daha çıkacağını söylemiş. (Abe's Oddysee de zaten tam 2 sene de tamamlanmış). Söylentilere göre bu oyunlarda Oddworld isimli dünyanın yeni öykülerini yaşayacak, yeni kahramanlar ve yeni düşmanlar tanıyacakmışız. Kimbilir belki talihsiz Abe'i kurtarmayı başarırsınız ve bu yeni serüvenlerde onu tekrar görme şansınız olur.

PlayStation



Karışık Bir Dünya

"Abe's Oddysee" adventure ve platform oyunlarının devrimci bir karışımı. Epey yaratıcı bir şekilde ve son derece cilalanmış olarak karşımıza geliyor. Platform oyunlarının sadık hayranları koşarak bu oyuna dünyanın parasını yatırmaktan çekinmesinler, çünkü daha iyisini bulma şansları pek az. Belki Skull Monkeys biraz yaklaşabilir ama hepsi o kadar. Her şeyden önemlisi bu oyun, son yıllarda moda olan, biraz cilalanmış bir kaç poligondan oluşan ruhsuz 3D mantığının çok ötesinde tasarlanmış ve bitirilmiş. Gerçek bir zafer.

Çağdaş Koçyiğit







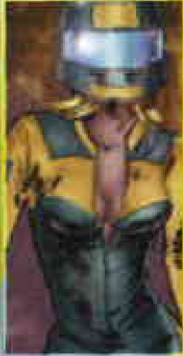
Twisted Metal 2



Dünyayı Havaya Uçurun!



Kötü, berbat, rezil, iğrenç! Ne, hayır hayır, oyun değil ama benim oyunu oynamadan on dakika önce hissettiğim duygular. Ah, doktor ben gerçekten de çok kötü durumdaydım. Hayatta ne olacağıma karar veremediğimi düşünüyor ve vicdan azabı çekiyordum. Ama birdenbire bana onu verdiler, adeta sundular. Alıp eve gittim onu ve makinemde sessizce kendine ayrılmış olan bölüme yerleştirdim. Sonra, sonra ne olduğunu çok iyi biliyorsun doktor, olanları sende gördün! Korkunçtu, her yerden alevler yükseliyordu, patlamalar ve çığlıklar arasında nasıl ayakta kalmak için uğraştığımı da gördün. Etrafıma dehşet saçtım, düşmanlarımı buz kalıplarında dondurdum ve ateşle yaktım! Onları kurşunlarla delik deşik ettim, roketlerle vurup küllerini ve parçalarını göğe saçtım! Ama yine de o alçak Axel beni sırtımdan vurmayı başardı, lanet herif! Neyse, hadi bakalım, geç şu konsolun başına da bir de karşılıklı oynayalım.







Uçurun, Uçurun!

Twisted Metal 2: World Tour aslında çok yeni bir oyun değil ama bir hayli eğlenceli olduğunu söylemek lazım. Oyunda tek amacınız dünya üzerindeki büyük şehirlerde yapılan karşılaşmaları kazanmak ve sonunda da yarışı düzenleyen kişiden ödülünüzü almak. Ödül istediğiniz herhangi bir şey, tabii aslında sizin değil oynarken seçtiğiniz karakterinizin. Her karakter çok farklı bir araca ve kendine has özel bir silaha sahip. Bu silahların dışında bir de standart silahlar var tabii ve etraftan toplayabileceğiniz power-up çeşidinin bolluğu da unutulmamalı. Mekanların çeşitliliği ise gerçekten her zevke uygun denebilir. Eiffel kulesini havaya uçurmak mı istiyorsunuz, buyrun! Her yerde karmaşa ve yıkım yolunuzu gözlüyor, insanlar sizin şehirlerine uğramamanız için dua ediyorlar. Ama siz dehşet dolu dünya turunuza devam ediyorsunuz.

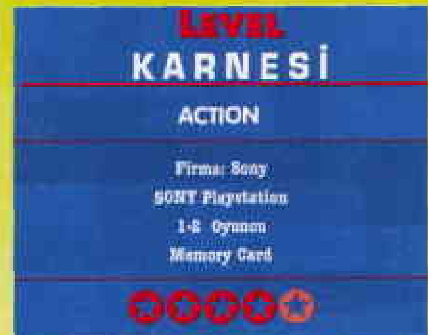




Uçurun Gitsin!

Oyunun grafikleri öyle aşırı muhteşem sayılmaz, ama kötü hiç değil. Sadece en yeni oyunlarla kıyaslamamak gerek, o kadar. Ses efektleri ve müzik için aynı şeyi söylemek mümkün değil!, çünkü gerçekten oldukça güzel yapılmışlar. Her patlama sizi zıplatıyor, sert ve hızlı müzik ise sizi resmen gaza getiriyor. Oyun temposu asla düşmüyor, çünkü rakipleriniz sizi asla rahat bırakmıyor. Her ne kadar onları başbaşa bırakıp son kalanla ilgilenmeyi planlasanız bile, kısa süre sonra bunun akıllıca bir fikir olmadığını anlıyorsunuz, çünkü sizi arıyorlar. Ve buluyorlar. Ve vuruyorlar. Ve bunu hep yapıyorlar, lanet olsun. Heh, eğer anlamsız şiddetten hoşlanıyorsanız, üstüne üstlük bunu motosikletten inşaat makinesine kadar pek çok farklı araçla gerçekleştirerek üzerinizdeki negatif elektrikten kurtulmayı düşlüyorsanız, o zaman tam yerine geldiniz demektir. Lafı fazla uzatmaya gerek görmüyorum, Twisted Metal 2 hareketli, bol patlamalı ve kısacası neşeli oyunları sevenler için birebir.

Mad Dog





SONY PLAYSTATION HİLELERİ

Oyunların hakkından gelemiyorsanız üzülmeyin, hile yapın. İşte bu ay sizler için seçtiğimiz Playstation hileleri.

X-Com: Enemy Unknown
Oyunda ilk defa üs kurarken, sizden üssünüze bir isim vermeniz istendiğinde 'X-File' adını girin. Yeni üssünüz otomatik olarak kurulacaktır ve içinde bol miktar asker, teknisyen, bilimadamı hazır bulunacaktır.

Impact Racing
Şifre ekranından aşağıdaki kodları girin:
I AM IMMORTAL - Ölümsüzlük verir.
LOADSOFSTUFF - Sınırsız cephane verir.
JOURNEYS END - Finali görmenizi sağlar.

Space Jam
Ekranda Space Jam logosu belirdiğinde sırasıyla şu tuşlara basarak sınırsız güç elde edin: Kare, Üçgen, Daire, Sol, Sağ ve L1.

Nanotek Warrior
Şifre ekranında şu tuşları girerek Power Up silahını alabilirsiniz: X, Kare, Üçgen, Daire, Kare, Daire, X, Üçgen, X

Oddworld: Abe's Oddysee



İstediğiniz herhangi bir bölümü oynayabilmek için ana menüden Options seçeneğini aydınlatın ve sonra R1 tuşuna basılı tutarken sırasıyla şu tuşları girin, Aşağı, Sağ, Sol, Sağ, Kare, Daire, Kare, Üçgen, Daire, Kare, Sağ, Sol.
Ara sahneleri görebilmek için ana menüde R1 tuşuna basılı tutarken şu tuşları girin, Yukarı, Sol, Sağ, Kare, Daire, Üçgen, Kare, Sağ, Sol, Yukarı, Sağ.

Excalibur 2555 AD
Start tuşuna basarak oyunu dondurun ve sonra aşağıdaki hileleri girin, her defasında tek bir hile girilebilir.
Tam sağlık: Üçgen, Üçgen, Üçgen, Kare, Kare, Kare, Kare, Kare
Tam kılıç gücü: Üçgen, Üçgen, Kare, Kare, Daire, Daire, Kare, Kare
Bölüm geçme: Kare, Daire, Kare, Üçgen, Daire, Üçgen, Üçgen, Üçgen
Sonra da Select tuşuna ve X tuşuna basın.

Bubsy 3D
Load Game ekranında Password olarak aşağıdaki hileleri girebilirsiniz:
Seviye hilesi: XLVLCHTMSB
Bonus round: XBNSCHTMMM
99 hak: XMUCHOLIFE
Tüm roket parçaları: XTOOROCKER
Tüm hileler: XALLDBUGCR

Croc: Legend of The Gobbos
Ana menüden sırasıyla aşağıdaki tuşları girdiğinizde tüm sırlar çözülecek ve 5-B nolu son seviyeye gideceksiniz:



Sol, Sol, Sol, Sol, Aşağı, Sağ, Sağ, Sol, Sol, Aşağı, Sağ, Aşağı, Sol, Yukarı, Sağ

Andretti Racing
Yeni bir yarış başlatın ve Begin Career şıkkını seçin. Register ekranında Stock arabalar için 'Go Bears!', Formula 1 arabalar için ise 'Go Bruins!' kodlarını girin, bu size bonus arabaları kazandıracaktır.
Yarış esnasında oyunu dondurup Race Standings şıkkını seçin, burada Daire ve X tuşlarına beraberce bir kaç defa basın. Bir seçenekler menüsü belirecektir, buradan rakip araçlarla ilgili pek çok ayar yapabilirsiniz.

Colony Wars
Password ekranında aşağıdakileri girebilirsiniz:
Commander Jeffer: Bölüm seçme



Tranquillex: Sınırsız birincil silah cephanesi
Memo X33RTY: Sınırsız ikincil silah cephanesi
Hestas Retort: Sınırsız kalkan enerjisi

Grand Theft Auto
Oyuncu ismi (player name) olarak BSTARD girin ve bu sayede bölüm seçme, tüm silahlar, zırh, sınırsız cephane seçeneklerini çalıştırın.

Nightmare Creatures



Password olarak sırasıyla aşağıdaki tuşları girin: Sol, Yukarı, Üçgen, Aşağı, Daire, Üçgen, Kare, Aşağı. Bu size sınırsız devam hakkı, bölüm seçme, canavar olarak oynayabilme imkanlarını tanıyacaktır, tabii bir sonra ki oyun için.

Wing Commander 4
Düşmanları tek atışta yoketmek için şunu deneyin, L1+L2+Kare tuşlarına aynı anda basın.
Bölüm seçebilmek içinse WC copyright ekranında Yukarı, Aşağı, Aşağı, Yukarı, R2 tuşlarına basın. Doğru yapabildiyseniz seviye seçim ekranına gideceksiniz. Buradan istediğiniz bölümü seçebilirsiniz.

Jurassic Park: Lost World
Aşağıdaki kodlar hangi karakterle oynuyorsanız onun için geçerlidir, oyuna 99 hak ve tüm DNA anahtarlarıyla başlamanızı sağlar.

T: Üçgen,
S: Kare, O: Daire, X: X
Compy: X, X, O, T, S, X, S, X, O, S, T, S
Hunter: S, S, T, O, X, S, S, S, S, X, O, T
Raptor: X, X, O, T, S, X, S, X, S, S, T, O
T-REX: X, X, O, T, S, S, S, X, T, S, T, S
Prey: S, S, T, O, X, X, S, S, T, X, O, T

Warhammer: Dark Omen Üzerine Bir Söyleşi

Bu ay, piyasaya yeni çıkan Warhammer: Dark Omen isimli Real-time strateji oyunu üzerine yapılan bir söyleşiyi sizlere sunuyoruz. Oyunu tasarlayan ekibin bir üyesi olan Karl Fitzhugh soruları cevaplıyor ve bizi oyun hakkında aydınlatıyor.

Level - Warhammer ismini hem masa üstü oyunlarından, hem de bir önceki strateji oyunumuzdan biliyoruz. Peki "Dark Omen" tam olarak ne tür bir oyun, biraz açabilir misiniz?

K. F. - Esasen Warhammer ismi "Games Workshop" firması tarafından yaratılmış bir RPG dünyasının ismi, burada farklı ırklar, büyü ve tabii bitmeyen savaşlar bulmak mümkün. Biz "Games Workshop" ile sıkı bir işbirliğine girerek bu dünyayı ve savaşları konu alan bir Real-time strateji oyunu yaptık. Ancak masa üstü oyunlarının Real-time olarak bilgisayara uyarlanması oldukça zor bir iş, kaldı ki amacımız tam bir uyarlama yapmak değildi. "Dark Omen" konusunu ve malzemesini Warhammer dünyasından alan yüksek tempolu bir strateji olarak tasarlandı.



Will Leach
Programming

Jeff Gamon
Project Leader
AI Programming
Game Design

Level - Yani Command & Conquer ve Warcraft 2 gibi oyunlarla rekabet etmeyi planladığınızı söylemek pek yanlış olmaz, değil mi?

K. F. - Bakın, "Dark Omen" oynamak için Warhammer dünyasına ilgi duyuyor olmanız gerekmez, bu gerçekten oldukça yüksek tempolu ve oynaması zevkli bir strateji olarak yapıldı. Diğerleriyle olan doğal rekabetine gelince, doğrusu "Dark Omen" oldukça özgün bir yapıya sahip, bu yüzden bazı yönlerden daha üstün olduğunu bile söylemek yanlış olmaz.



Simon Britnell
3D Artwork
and Textures

Level - Şunu biraz daha açalım, doğrusu bir önceki oyununuz olan "Warhammer: Shadow of The Horned Rat" kullanması oldukça zor bir arabirime sahipti, yani tüm o alt menüler ve benzeri şeyler işi bir hayli zorlaştırıyordu.

K. F. - Evet, doğrusu bu yeni oyun üzerinde çalışırken oldukça geniş bir araştırma yaptık ve arabirim konusunda bir hayli şikayet aldık, kötü değildi ama oldukça karışık olduğu da bir gerçek. Bu yüzden "Dark Omen" için son derece kullanışlı ve temiz bir arabirim tasarladık. İhtiyacınız olan her şeyi ekranda görebileceksiniz, ayrıca sık kullanılan komutları doğrudan ikona yükledik, mesela tek tıklamayla birimleri nakletmek ya da saldırtmak mümkün.

Level - Peki grafikler hakkında ne söyleyeceksiniz, biliyorsunuz artık en basit oyunlar bile 3D grafikleriyle övünüyorlar.

K. F. - Oyun alanı için gerçek 3D tanımını rahatça kullanabiliriz, görüş açısı oyunda büyük rol oynuyor, düşmanın ya da sizin birimleriniz yer şekillerini kullanarak görülmekten ve vurulmaktan kurtulabilir, üstünlük sağlaya bilirler. Birimlere gelince, eğer her birim için 3 boyutlu poligon bir tasarım kullansaydık insanlar bu oyunu çalıştırmak için aşırı güçlü bir sisteme ihtiyaç duyacaklardı, çünkü aynı anda yüzlerce birim aynı bölgede çarpışıyor olabilir! Bu yüzden 2 boyutlu sprite birimler tasarlamanın daha kullanışlı olacağına karar verdik.



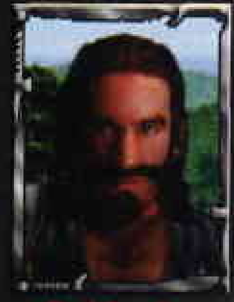
Michael A.
Cam Programming



Adrian Crofts
Animated
Sequences

Level - Oyunun benzerlerinden başka farklı yönleri nelerdir, oyunu bitirmek ne kadar süre alır, yani genel anlamda oyuncuları uzun süre meşgul edebilir mi? Biliyorsunuz bazı oyunlar çok kısa sürede bitiyor ve doğrusu çoğunu insanın oturup tekrar oynayası gelmiyor!

K. F. - Öncelikle senaryonun belirli bir akış yönü yok, yani harita üzerinde bir sonraki adımda nereye saldıracağınıza karar verdiğiniz zaman olaylara belirli bir yön vermiş oluyorsunuz. Kaydedilen ilerlemeye bağlı olarak topladığınız güç ve kaynaklar, mesela büyüler, büyük farklılık gösterebiliyor.



Paul Brooke
3D Engine
Programming


Mark Machin
2D Artwork


Andy Buchanan
Multiplayer
Programming


Andy Kerridge
Lead PlayStation
Programming


Colin Moore
PlayStation
Programming

Bunun dışında akışı etkileyen en önemli unsur elinizdeki kuvvetleri bir görevden diğerine beraberinizde taşımanız, eğer bir görevde ağır kayıplar verirseniz bunun telafisi oldukça pahalı olacaktır ve tabii bu da sonraki görevleri etkileyecektir. Bu yüzden oyunu bir defa bitirmek her seçeneği görmek demek değil, haliyle bu da oyunun yeniden oynanabilirliğini artırıyor. Süreye gelince, oyunu aylarca oynayıp ezberlemiş olan test uzmanlarımız yaklaşık 30 saat içinde oyunu bitirebiliyorlar, ilk defa oynayan biri için ise herhalde bu süre çok daha uzun olacaktır.


Karl Fitzhugh
Battle Design
Game Design
Programming


Jon Taylor
Team Leader
Programming

Level - Peki neden Multiplayer seçeneğini sadece iki kişiyle kısıtladınız, bu sizce de biraz az değil mi? Sonuçta stratejiler net üzerinde oldukça bol oynanan oyunlar ve genelde dört ya da daha fazla oyuncuya izin verilebiliyor.


Steve Leney
Lead Artist
Game Design

K. F. - Dark Omen iki tarafın savaşına sahne olan bir oyun, bu yüzden hikayenin genel bütünlüğü ile ters düşmek istemedik. Birden fazla oyuncunun aynı ordunun değişik gruplarına kumanda edebilmesi seçeneğini de gözden geçirdik, ancak bu da pek uygulanabilir değildi.

Level - Evet, güzel bir söyleşi oldu. Son olarak eklemek istediğiniz bir şeyler var mı?

K. F. - "Dark Omen" üzerinde uzun ve yorucu bir çalışma gerçekleştirdik ama sonuçtan memnunuz. Güzel bir oyun oldu, herkesin beğenisini kazanacağına eminiz.

Level - Teşekkürler.



Posta Kutusu

Sevgili arkadaşlar, Gökhan ve Batu ÖSYM denilen ve her Türk gencinin 18 ila 20 yaşlarında yakalandığı amansız bir hastalığın pençesine düştüler. O nedenle bir süre aramızda olamayacaklar. Kendilerine hepinizin adına önlerindeki zorlu sınav maratonunda başarılar diliyorum.

Ben kim miyim? Beni tanıyorsunuz , takımın en yeni üyesi, kick the ass writer, The BLAXIS, nam-ı diğer Sinan Akkol. Gökhun'a uzun süre çekilen yağların sonucu olarak bu köşeyi kaptım. Zaten hep pembe panjurlu bir köşem olsun, arka bahçesinde marul ve soğan yetiştireyim istemişimdir, sonunda muradıma erdim. Ühü, çok mutluyum sevgili okuyucular. Neyse, eşeği daha fazla boğmadan bize bu ay neler yazmışsınız bakalım.

Merhaba , yine ben (??? - BLX)

Long Live Heavy Metal! Niye mi?

Bazı insanların para kazanmak niyetiyle TV'ye çıkıp, müzik yapmak yerine, "klip" denen o şeyde şebelek maymunu gibi hareketler yapıp ünlü olduğu, sonra kendilerine "sanatçıyız" diyebildikleri, TV'lerde haber niyetine Zibel Çan'ın (Naaptı? - Bugün yemeğini yemeye artık sol elle başlayacağını açıkladı - AZ SONRA -), milletin birbirine düşürüldüğü, tek tip (tüketici) insan oluşturulmaya çalışıldığı ülkemizde saf ve gerçek (samimi) olan çok az şey kaldı! Bir müzik değil de bir yaşam biçimidir Heavy Metal, felsefesi dostluk, kardeşlik, gerçeklik olan...

İşte bu yüzden Long Live H.M.

Bazı sorularım ve söyleyeceklerim olacak. Şimdiden teşekkürler.

1 - Quake 2'yi bitirdim (hile ile). Sonunda "The End" dedi. Acaba dalga mı geçiyo diye düşündüm, ama ciddiydi (insan küçükte olsa bir bitiş filmi koyar yaw (tööbe tööbe))

2 - IRON MAIDEN'ın Nisan'da oyunu çıkıyormuş ööle bi haber falan duydunuz mu?

3 - Multimedia CD serisine başlamanız çok iyi oldu (LEVEL kalitesi bir kat daha arttı, tebrikler)

LEVEL'ın daha çok gelişmesi dileğiyle...

Hakan "Geçen ay da yazmıştım" Karaköse

Vay, yine mi sen?

Bir daha mektup yazdığında, fotoğrafını gönder de, her sabah aynaya bakma derdinden kurtulayım. Sadece bir tek nokta haricinde, tamamen aynı düşünceleri paylaşıyoruz, ayrıldığımız nokta ise benim sadece metal değil, kulağıma hoş gelen her şeyi dinlemem. Mesela şu anda Unforgiven 2 çalıyor, ama hiç belli olmaz, bakarsın 10 dakika sonra CD Player'da Enigma dönüyor olabilir.

1 - Yaa, gördün mü, hile yapmanın sonu budur işte. Çoğu programcı oyunları yaparken hile yapıldığını anlayacak ve oyunun sonunu kısıtlayacak bazı rutinler koyar. Bakınız: Syndicate Wars, Quake 1. Henüz Quake 2'yi bitirmedim ama sanırım sana uzuuuuuun bir yol görünüyor. Çare yok, Quake 2'yi baştan ve namusunla bitireceksin (bizim buralarda hilesiz oyun bitirmek namus meselesidir ağa).

2 - Doğrudur, ama sen onu bırak şimdi, Nisan'ın 20 sinde IRON MAIDEN'ın YENİ ALBÜMÜ ÇIKIYOR. HEYOOOOOOO...

3 - Rica ederiz, sağol, varol.

Selam,

Ben bir Playstation sahibiyim ve Level'ı PS oyunları tanıtmaya başladığından beri alıyorum. PS oyunları tanıttığınız için ne desem azdır. Teşekkür edebilirim herhalde (bir kutu çikolata da olur - BLX) Bir kaç sorum var. İşte:

1 - PS Demo CD'si vermeyi düşünüyor musunuz? Bence düşünün hatta düşünmeyle kalmayıp verin de. Eminim birçok kişi bunu istiyordur.

2 - Resident Evil 2 oyununu açıklar mısınız (tabii ki PS)? Kırmızı bitki (Red Gibbon?) ne işe yarar, yenilir mi? Nerede kullanılır?

3 - Şimdiye kadar PS'de çıkan hiç bir dövüş oyununu tanıtmadınız. Level'da dövüş oyunu yok galiba.

4 - Internet köşesi olayına ne dersiniz?

Hey! Umarım mektubumu yayınlarsınız. Gökhan & Batu size ve diğer Level yazarlarına selamlar........ Hoşçakalın.

Recy Tripper Tricky

Sevgili RTT,

Bende bir Problem Computer sahibiyim, Level'i bebekliğinden beri alıyorum, o zamanlar daha şu kadarcıktı. Kucağıma alır mıcır mıcır ederdim. Bak, şimdi kocaman adam oldu, büyüdü, diğer oyun dergilerini bırak, büyük geçinen bazı dergileri bile kafa tutar oldu. Ühü, göğsüm kabardı, duygu yaptım.

1 - Öyle bir çalışmamız devam etmekte, sabır ve itinayla bekleyiniz.

2 - Açıklarız tabii, niye açıklamayalım. Yeter ki oyun elimize geçsin ve Berker'in iyi bir anına denk gelsin. Bu arada, öyle bilmediğin kırmızı bitkileri yeme, sokaktaki satıcılardan bir şey alma, karşıdan karşıya geçerken son duanı et...

3 - Valla tanıtmışız da , fi tarihinde King of Fighters 95 diye bir oyun tanıtmışız. Berkeeeer, bak okuyucumuz ne diyo, PS işlerine sen bakıyon, yapıver bir şeyler.

4 - Deriz ki: DERGİDE YER YOK HENÜZ. İNŞALLAH GELECEKTE DÜŞÜNÜRÜZ.

Sevgili Level Çalışanları,

Benim adım Doğuş Kürkan. Derginizi 8. sayısından beri severek alıyorum. Kaliteli bir dergi çıkartmışsınız. Sizden bazı isteklerim var:

1 - Ben Strateji meraklısıyım. Bazı yerleri geçemiyorum da, yani biraz daha fazla detaylı cheat yazar mısınız?

2 - Mümkünse Internet'ten adresler verebilir misiniz?

Teşekkürler,

Doğuş Kürkan/İzmir

Doğuş Kardeş,

1 - Tabi, ama benim "siz leb demeden, leblebinin tüm cinsel sorunlarını anlarım" gibi bir iddiam yok. O yüzden hangi oyunun neresinde takıldığını yazarsan daha mutlu ve bahtiyar olurum.

2 - Bak yine leblebi olayına girmişsin. Hangi konuda adres istediğini söyleseydin, yardımcı olabilirdim ama, şu durumda bir sonraki mektubunu heyecan içinde beklemekten başka bir şey gelmiyor elimden.

Level Dergisine,

Benim adım Murat Şahin. Ankara'da oturuyorum. Derginizi beğenerek okuyorum ve sorularıma geçiyorum.

1 - Varsa Streets Of Simcity, X-Men ve Tomb Raider II oyunlarının şifrelerine bu ay ki derginizde yer verir misiniz?

2 - Larry 7'nin tam çözümünü yayınlar mısınız (hala bitiremedim de)?

3 - Championship Manager 97-98'de ses çıkmıyor. Setsound'dan ayarlarını yapıyorum ama nafile. Ne yapabilirim?

4 - Windows açılırken C:\Windows\System\DDEML.DLL'de System File Error veriyor. Ne yapmalıyım?

Sevgilerimle,

Murat Şahin/Ankara

Vaaaay Hemşerim Murat
(Ben de Ankaralıyım da - BLX),

1 - İsteğini ilgili arkadaşa ilettim, ilgilenecek. Ayrıca senin de dikkatini çekmiştir, Mart ve Nisan sayıların koskoca 5'er sayfalık Tomb Raider 2 çözümü vardı. Onlar da işine yarar diye düşünüyor şahsım (ayrıca Cheat Hattı'nı arayabilirsin, bekleriz).

2 - Eğer bir klasikler köşesi açabilirsek, söz , açıklarız. Hem, Larry 8 çıkmışken sen hala Larry 7 mi oynuyorsun ? Cık cık cık.

3 - Oyunu bir de Windows altından çalıştırmayı dene, bazen işe yarar. Eğer olmazsa, çeşitli IRQ ve DMA kombinasyonlarını dene. O da mı olmadı, o zaman ses kartının Dos sürücülerini sil ve baştan yükle.

4 - Direct X dosyalarında sorun var sanırım. LEVEL CD'sinden en yeni sürümünü kurarak bu sorundan kurtulabilirsin.

Sevgili Level Çalışanları,

Ben derginizi son dört sayısından itibaren beğenerek okuyorum. Benim sizden istediğim spor oyunlarına daha çok ağırlık ver-

meniz ve Fifa 98 hakkında bilgi. Bu isteklerimi karşılarsanız çok sevinirim. Saygılarımla.

Murat Uğurlu

Sevgili Murat,

Açıkladığımız oyunlar arasında her türe elimizden geldiğince adil davranmaya çalışıyoruz, ama sen de biliyorsundur, spor oyunları diğer oyunlardan daha seyrek olarak çıkıyor. Hele bir de kaliteli olanlarını bulmak oldukça zor. Fifa 98'e gelince, Ocak sayısında açıklamıştık, ama daha geniş bilgi istiyorsan bana değil, Gökhun'a sormalısın. Buralarda Fifa 98 olayında onun borusu öter, bizeyse susup aşağı oturmak düşer.

Değerli Level Çalışanları,

Benim Adım Kaan Gökçe, 13 yaşındayım ve İstanbul'da oturuyorum. Bir PC sahibiyim. Derginizden çok memnunum (özellikle Cheat hattı ve oyun incelemelerinizden). Size verebileceğim önerilerim:

1.CD'nizde bulunan oyun demolarını baya eski, örneğin Armoret Fist 2, Andretti Racing, Quake 2'nin çıktığı tarihten bugüne neredeyse 1 yıl oldu.

2.Derginizde bulunan oyun hile ve tanıtımları çok az. Bunu çoğaltabilirseniz çok memnun olurum.

3.Oyun incelemelerine, o oyunun şifrelerini koyabilirseniz çok memnun olurum.

Not: Derginizle birlikte verdiğiniz tam sürüm oyunlar oyun dergiciliğinde yeni bir boyut açtı. Bunun için sizi kutlar ve dergicilik yaşamınızda başarılar dilerim.

Kaan Gökçe

Kaan Kardeşim,

1 - Dumura uğrattın beni. Biz Quake 2'yi göreli daha 4 ay olmuşken sen bir yıl önce gördüğünü söylüyorsun. Nasıl oluyor da oluyor? Hayır, eğer elinde zaman makinesi falan varsa, sana telefonumu vereyim de beni ara. Valla çok para kazanırız bu işten.

2 - Sürekli gelişmeye çalıştığımızın umarım farkındasındır. Ama her şey birdenbire olamıyor, senin isteklerin de ancak sayfa sayımız arttığında olacaktır. Biraz daha sabır.

3 - Valla iyi fikir, ben öyle yaparım bundan sonra. Diğerlerine de söylerim öyle yaparlar. Eğer yapmazlarsa döverim.... Belki de dayak yerim, hiç belli olmaz.

Sevgili Level Çalışanları,

Ben yönetim kurulunuzun bir üyesi olarak (yani Level dergisinin hiçbir sayısını kaçırmayarak) derginizi çok beğeniyorum. Uzun lafın kısası sizden bazı ricalarım var. Bunları yanıtlarsanız ve yayınlarsanız memnun olurum.

1 - Öncelikle birinci yaşınızı kutlarım.

2 - Benim NBA Hangtime adlı bir CD'im var. Fakat neyin nesidir, kimin fesidir belli değil. Birazcık anlatır mısınız?

3 - MDK'nın tam çözümünü ve hilelerini verebilir misiniz?

4 - Bana göndermiş olduğunuz Strateji Özel CD'sini bilgisayarıma taktım, fakat arayüzü çalışmadı. Bende Bilgisayarım penceresini açtım ve CD simgesini çift tıkladım. Fakat hata yazdı. Ne yapmalıyım?

5 - Eğer var ise Dreams ve Earth 2140 posterlerini verebilir misiniz?

6 - Bu arada Şubat sayısında vermiş olduğunuz Compex bilgisayarcılar biletleri için teşekkürler.

İyi çalışmalar, hoşçakalın.

Burak Kurtarıcı

Sayın Burak Bey,

Yönetim kurulunda olduğunuza göre birşey sorium: Bize ne zaman zam yapacaksınız abi? Kendime bayramlık pantul alacam da...

1 - Sağol. Pastadan buyurmaz mısın ?

2 - İki kişilik (ukalalar two-on-two der, ben kesinlikle demem) takımlarla oynanan, az gerçekçi, ama bol şamatalı hoş bir basketbol oyunudur. Grafikler sesler falan okey de, bir süre sonra bayar, sen de NBA Live 97'ye dönersin.

3 - Benden oyun hilesi isteyen herkesten özür diliyorum. Okur mektubu köşesine apar topar el attığım için bu ay hazırlıksız yakalandım. Önümüzdeki aya kadar elimdeki cheat'leri arşivleyeceğim, o zaman size yardım ederim.

4 - CD'yi adın ve adresinle birlikte VOGEL Yayıncılığa gönderirsen yeni ve sağlam bir CD üç vakte kadar kapını çalacaktır.

5 - Gökhun'a sordum "Poster verme çalışmalarımız sürüyor" dedi. Verilecek olanlar senin isteklerin olur mu bilemem ama, çok yakın zamanda duvarınızı kocaman bir BLAXIS portresi süslüyor olabilir. Tabii sonra anneniz odanıza girmekten korkar, o başka mesele.

6 - Ric.

Sevgili Level Çalışanları,

Ben sizin derginizi her ay alıyorum. Sizden bir isteğim olacak. Derginizle verdiğiniz CD'ye 486 ve 8 Ram'lik Spor oyunları koyabilirseniz çok memnun olurum. Saygılarımla....

Recep Yıldız/Gönen-Balıkesir

Sevgili Recep,

Yeni oyunların artık standart Pentium'ları bile zorladığı şu zamanlarda, 486'da çalışacak yeni oyun çıkmasını beklemek biraz hayalcilik olur. Ama kaliteli eski spor oyunlarının demoları geçerse elimize, neden olmasın, onları da koyabiliriz CD'mize...

Merhaba Level,

Ben Murat. Bu da mektup. Bu size ilk mektubum (?). Derginiz çok iyi. Oyun tanıtımları falan mükemmel. Her sayınızda Level atlıyorsunuz. Diğer dergiler daha ilk Levellarda. Uzatmadan sorularıma geçeyim:

1. Sizce Sega Saturn mü yaksa Playstation mı daha iyi? Farkları neler?

2. Playstation demo CD'leri vermeniz mümkün mü?

3. Playstation'daki Tekken'nin hilesi var mı? Diğer adamları çıkartmak için bana bir hile söyleyin. Onları çıkartacağım diye geberiyorum.

4. Playstation'un Memory Card'ları ne kadar büyüklüğünde?

5. Dedektif Fırtına'nın sonlarındaki şifre bölümünde bir türlü şifreyi kabul ettiremedim. Ne yapacağım?

Gerçekten süper bir dergisiniz. Ama bence ek CD vermek yerine sayfa ve bölüm sayısını arttırmanız daha iyi olur. Ama yinede siz bilirsiniz. Hoşçakalın.

Murat "Kaiowas" Şen

Sevgili Recep

1 - Ehe , kem , küm. Tamamen Fransız olduğum konsol aletleri hakkında soru sormuşsun, tebrik ederim, başarılarının devamını dilerim. Valla bildiğim kadarıyla bir farkları yok, ikisi de güçlü ve gayet öldürücü makinalar. Tek farkları isimleri gibi geliyor bana (tabii fena halde yanılıyor da olabilirim)

2 - Bkz . Mektup 2, Cevap 1

3 - Var mı Berker? Yokmuş. Sana tavsiye, öyle vurdulu kırdılı oyunları fazla oynayıp da sonra hıncını "Var mı Berker? Yokmuş" diyerek konuyla ilgili cehaletini yalan söyleyerek örtbas etmeye çalışan gariban yazarlardan çıkarmaya kalkışma sakın.

4 - Parmak ucundan büyük, pabucundan küçük (tür inşallah)

5 - Aha, işte cevaplayabileceğim bir soru. Sayın Recep Bey, öncelikle bana bu fırsatı verdiğiniz için size çok teşekkür ederim ... bla bla bla... O şifreler oyunla birlikte verilen kitapçıktan, bakılarak bulunacak. Yalnız bilmen gereken şey, kitabın sayfalarındaki başlıkların da birer satır olarak sayıldığı.

Sağol varol. İnşallah ikisi bir arada olacak. Estağfurullah. Güle güle.

Evet sevgili okuyucular, şimdi turbo moda geçiyoruz, kemerlerinizi bağlayın.

Emre Ağah Kabaoğlu: Phantasmagoria 2'nin açıklaması için bir şeyler yaparız, tabii bir dahaki mektubunda adresini zarfa değil de, mektuba yazmayı unutmazsan.

Görken Ekiz: Övgülerin için teşekkürler. Dark Earth'ü İstanbul'daki herhangi bir bilgisayarcıdan ödemeli olarak isteyebilirsin. Mesela Pencom (0216 3753614)

Sercan Tırpan : Gördüğün gibi mektubun elimize geçti. Peki, eğer mektubun elimize geçmeseydi ne yazacaktık ? Hihoha.

Mektupları okudunuz. Şimdi reklamlar...

Level'a yeni yazarlar aranıyor. Eğer kendinize güveniyorsanız, ne iş olsa yaparım diyorsanız, "Bu yazı sabah 9'da elimde olacak" denildiğinde beylik tabancanıza sarılmıyorsanız, vampirseniz (biz yazarlar genel olarak gece yaşarız da), ve en önemlisi iyi bir yazar olacağınızı zannediyorsanız bize yazın. Kendinizi anlatan ufak bir yazıyla birlikte istediğiniz bir oyunun açıklamasını bize gönderin. Değerlendirmeler Level ekibinin üstün görüşleri alınarak yapılacaktır. Kimbilir, belki de takımın yeni üyesi siz olabilirsiniz, ben de böylece çömezlikten kurtulmuş olurum.

Hepinize kucak dolusu sevgiler. Önümüzdeki ay görüşürüüüüz.



Cinderella vs. Karamurat

Geçen ay söz verdiğimiz gibi Pınar arkadaşımızın yazısını bir yorum katmadan yayınlıyoruz. Siz de değişik konulardaki görüşlerinizi yansıtan ilginç yazılarınızı bize gönderebilirsiniz.

Biliyor musunuz, uzun bir süredir "Level" dergisini alıyorum ve ilginçtir ki şimdiye kadar hiç bir yazının bir kıza ait olduğunu görmedim. Sizi bilmem ama bu nedense bana garip geliyor. Bazı arkadaşlarım bunun kızların bilgisayarlara veya bilgisayar oyunlarına ilgi duymadıklarından kaynaklandığını söylüyorlar. Belki de doğru bu. Ama ben bunu ilgi duymamak değil de ilgi duyamamak diye değerlendirmek isterim. Bilgisayar oyunlarını ele alıyorum, çünkü özellikle şu sırada onlarla ilgileniyor insanlar. Oyunlara şöyle bir göz atalım, ne dersiniz?

Valla en çok oynanılan oyun hangisi bilemeyeceğim, ama bildiğim bir oyundan başlamayı tercih ediyorum: "The Curse of Monkey Island". Bu oyunu aldım, oynadım, beğendim. Ama küçük bir ayrıntı gözüme çarptı.

Oyunda neredeyse hiç kadın karakter yok. Tamam, Elaine var diyeceksiniz, bir de Madame Xima var ama o kadar. Elaine'in rolü her ne kadar önemli olsa da oyunda 4-5 kez karşımıza çıkıyor; ilkbaşta sevgilisini kurtarırken, bir kaç kez altın heykel olarak, oyun mutlu sonla biterken... Tabi bir kaç sahne daha var, ama Elaine olsa ne olacak, olmasa ne olacak? Veya öyle demeyeyim de roller tersine çevrilse, Guybrush heykele dönüşse de Elaine onu kurtarsa! Böyle bir şey olamaz mı? Herhalde oyunu yapanlar olamayacağını düşünüyorlar ki,Elaine'i ilkönce kötü bir duruma sokuyorlar, ondan sonra da onu kurtarması için Guybrush isminde bir şahsı görevlendiriyorlar.

Benim aklıma gelen ilk soru, Elain'in neden böyle kötü bir duruma düşürülmesi. Yani altından bir heykele dönüşmemiş olsaydı da bir şekilde LeChuck'ın eline düşmüş olsaydı, kendi kendine kurtulamaz mıydı? Eğer bunu okuyan kızlar varsa onlara sesleniyorum: Siz zor bir duruma düşseydiniz, sizi kurtarmaya gelecek olan beyaz atlı prensinizi mi beklerdiniz, yoksa kendiniz o durumdan kurtulmak için elinizden ne geliyorsa onu mu yapardınız?

Ayrıca kızlar bilgisayarla oyun oynamak isteseler bile herhalde hevesleri çabuk sönerdi. Niye mi? Sorarım size, kızların gerçekten zevk alarak oynayabilecekleri kaç oyun var? Oyunların çoğu vurdulu kırdılı, öldürmeli oyunlar. Futbol oyunları, araba, motosiklet yarışları, biraz önce söylediğim gibi adam öldürmeler...Şu yazdıklarımı okuyanlara sormak isterim. Siz kız değilseniz bile kız kardeşiniz veya ablanız olabilir. Acaba onlar bu tür oyunları mı tercih ederler, yoksa farklı oyunları mı? Örneğin insanlara yardım eden, onları öldürmek yerine alıp hastaneye götüren, zor durumda olanları kurtarmak için çabalayan... Veya insanları bir kenara bırakın, tanıdığım kız arkadaşlarımın %98'i hayvanları sever.

Hayvanlarla ilgili bir oyun olsa diyorum, acaba bu kızların daha çok ilgisini çekmez mi? Örneğin doğadaki yaralı bir hayvanı alıp, iyileştirmeye çalışan bir oyun olsa? Yahut bırakın doğayıderseniz, evimize alıp beslediğimiz hayvanları, İngilizce adıyla "pet"leri, içeren bir oyun olsa? Bir hayvanınız olsa, onunla ilgilenseniz, ona yemek, su verseniz, oyun oynasanız, bir şeyler öğretseniz?

Kimbilir, belki bu tür oyunlarla ilgilenen erkekler de vardır da, arkadaşlarından çekindikleri için bir türlü söyleyemiyorlardır.

İşte şu noktada şu sıralarda bayağı bir yaygın olan sanal bebeklere değinmek istiyorum. Gerçekten neredeyse yok yok. Sanal hayvanlar; kelebekten kaplumbağaya, yengeçten dinozora kadar her türlü hayvan. Sanal insan bebekler, erkek arkadaşlar. Belki de ve büyük bir olasılıkla benim duymadığım onun için de buraya yazamayacağım daha nice sanal oyuncak çıkmıştır. Benim de geçen aylarda elime bir oyun geçti. Akıllının biri bu zamanda bu da tutulur diyerek sanal bebeklerin bilgisayar oyunu gibi olanını yapmış. İlgimi çekti, bir alayım dedim. Oyun diğerlerinin neredeyse aynısı, yani kontroller, yapabilecekleriniz falan hemen hemen aynı. Tek farkı yaratığın bulunduğu alan içinde değişiklikler yapabilmeniz.

Örneğin isterseniz arka planda bir evin içi gözüküyor, isterseniz deniz ve denizde yüzen bir yelkenli. Kısacası odanın duvar kağıdını değiştirebiliyorsunuz. Bu oyunda da küçük modellerinde olduğu gibi sadece yaratığın karnını doyurmak ve onunla oynamak yetmiyor, aynı zamanda pisliğini de temizlemeniz gerekiyor. İnsan bir süre sonra oyuna kendini kaptırıyor ve ister istemez, bilinçli veya bilinçsiz olarak yaratığın sorumluluğunu alıyor. "Acaba acıktı mı?" veya "Acaba mutlu mu?" gibi düşüncelerle yaratıkla ilgileniyor. Belki bunaben zer ama biraz değişik oyunlar olsa kızların oyunlardan hoşlanma şansı artacak.

Galiba biraz fazla coştum. Ben demiyorum ki hiç kız kahramanı olmayan veya kızların ilgilenmeyeceği bir oyun yok. Tabii ki var.

Buna örnek olarak Tomb Raider'ı gösterebiliriz. Orada kahramanımız bir kız, ama bana öyle geldi ki erkek olsaymış da değişmeyecekmiş. Yani oyunu oynamadım, amacını falan bilmiyorum ama demolarından gördüğüm kadarıyla Lara bir yere gidiyor ve yoluna çıkan engelleri, ki bunlar genellikle hayvanlar oluyor, öldürüyor. Bana öyle geliyor ki çoğu kız eline tabancayı alıp da öyle kolay kolay hayvanları öldüremez. Belki biraz uçuk olabilir ama, Tomb Raider 1 ve 2'de Lara neden hayvanlarla dost olup onların yardımıyla hedefine ulaşmıyor?

Ayrıca hayvanlar öyle durup dururken yerde gelip insana saldırmazlar ki! Lara onlara ne yaptı ki hayvanlar ona saldırıyor? Outlaws isimli oyunu ele alırsak... Orada da kızı kaçırılan bir baba var ve kızını düşmanlarının elinden kurtarması gerekiyor.İyi, güzel de neden bu kurtarma işini baba yapıyor? Çünkü kızın annesi düşmanlar tarafından öldürülmüş. Peki, anne nedenöldürülmüş? Baba öldürülemez miydi? Tabi ki öldürülebilirdi. Mesela anne alışverişe çıkmış olabilirdi (kovboy ailelerin de ihtiyaçları vardır), o sırada da düşmanlar gelip eşini öldürürlerdi ve kızını kaçırırlardı. Anne de bunun üzerine ev işlerini bir yana bırakıp kızını kurtarmaya giderdi. Bildiğiniz gibi kovboy dünyasında Red Kit'ler olduğu gibi Kalemiti Ceyn'ler de vardır! Tamam, kabul, belki biraz fazla "dişi"lerden yana çıktım ama birincisi bu doğal, çünkü ben de onlardan biriyim. İkincisi ben yukarda söylediklerimin hepsi bir arada olsun demiyorum ki! İçlerinden iki veya üç tanesi olsa, belki hem oyun daha bir keyifli olacak, veya piyasada farklı bir oyun olacak, hem de kızların oyunlarla ilgilenme şansı yükselecek. Hep aynı türde olan oyunlar bir süre sonra insanı bıktırıyor. Eğer değişik bir oyun olursa, insanlar şöyle bir nefes alır. 1-2 kız elele verip bir oyun çıkarsalar, belki de erkekler kızların nasıl hissettiklerini daha iyi anlayacaklar, kızları daha yakından tanıyacaklar. Neden olmasın, belki günün birinde bu olur. Kim bilebilir ki?

Pınar Alsaç

Not: Her türlü eleştiriye 24 saat açığım.
E-mail adresim:
970144@rainbow.emu.edu.tr